

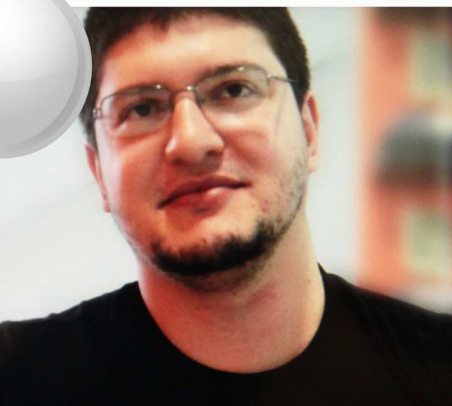
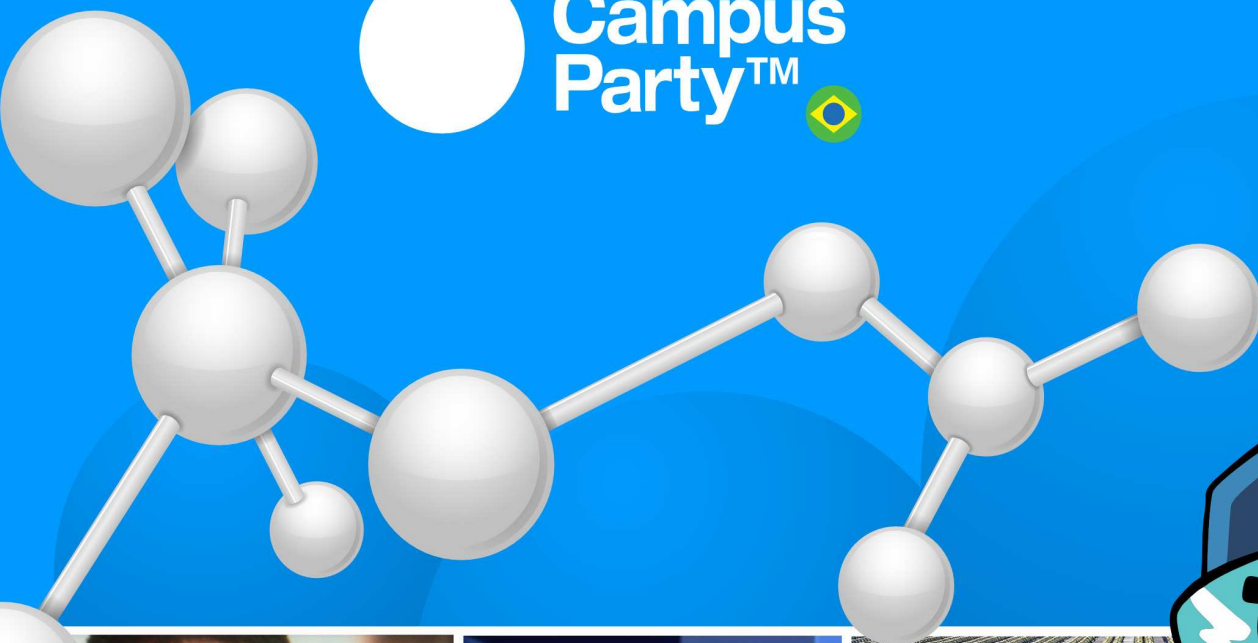
REVISTA

espírito livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivre.org> | #060 | Março 2014

#CPBR7



#liberdade #tecnologia #informação #conhecimento



Atribuição-Compartilhual 3.0 Brasil (CC BY-SA 3.0 BR)

Esta é uma licença simplificada baseada na [Licença Jurídica \(licença integral\)](#)

[Advertência](#)

Você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

fazer uso comercial da obra



Sob as seguintes condições:



Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).



Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

Ficando claro que:

Renúncia — Qualquer das condições acima pode ser **renunciada** se você obtiver permissão do titular dos direitos autorais.

Domínio Público — Onde a obra ou qualquer de seus elementos estiver em **domínio público** sob o direito aplicável, esta condição não é, de maneira alguma, afetada pela licença.

Outros Direitos — Os seguintes direitos não são, de maneira alguma, afetados pela licença:

- Limitações e exceções aos direitos autorais ou quaisquer **usos livres** aplicáveis;
- Os **direitos morais** do autor;
- Direitos que outras pessoas podem ter sobre a obra ou sobre a utilização da obra, tais como **direitos de imagem** ou privacidade.

Aviso — Para qualquer reutilização ou distribuição, você deve deixar claro a terceiros os termos da licença a que se encontra submetida esta obra. A melhor maneira de fazer isso é com um link para esta página.

Uma mensagem para o leitor



Expectativas superadas! Este foi o sentimento que ficou ao término da Campus Party Brasil 2014, em sua sétima edição. Com uma programação bastante diversificada e contemplando todas as "tribos" relacionadas a tecnologia e cultura digital, haviam atividades para os mais variados gostos. Gamers, geeks, programadores, okatus, cinéfilos e nerds tinham o seu lugar garantido no Pavilhão Anhembi, local onde ocorreu o evento entre os dias 27 de janeiro a 2 de fevereiro.

Esta foi a primeira vez que nossa equipe participou da Campus Party e como era de se esperar, nos dirigimos ao evento com várias expectativas. A estrutura era colossal e realmente impressionou. Muitos levaram seus computadores e gadgets, para que durante uma semana, respirassem tecnologia.


As ações relacionadas à Rede Espírito Livre ocorreram predominantemente no Palco Sócrates, local escolhido para as atividades relacionadas predominantemente sobre Software Livre.

Marcamos presença com uma oficina sobre Produção Editorial com Software Livre, demonstrando aos presentes, os programas

usados na produção da Revista Espírito Livre. Foi tudo de forma simples e clara, com os participantes verificando como o processo acontece e tirando dúvidas conforme a conversa ia desenrolando. Nesta mesma atividade, pude conhecer pessoas bacanas, interessadas em aprender, em compartilhar conhecimento e que gostariam de ajudar. Este foi um momento muito bacana.

Palestras e minicursos puderam demonstrar aos presentes um pouco mais sobre temas diversos como segurança, softwares embarcados, desenvolvimento para novas plataformas como celulares e dispositivos móveis e muito mais.

A TV Espírito Livre também esteve colhendo materiais e entrevistas durante o evento. Vários destes já podem ser acessados em nosso canal tv.espiritolive.org.

Parabéns a todos os envolvidos na produção e organização do evento, em especial Paulo Santana, curador da área de Software Livre. O evento foi tudo de bom! 

João Fernando Costa Júnior
Editor

Diretor Geral

João Fernando Costa Júnior

Editor

João Fernando Costa Júnior

Revisão

Adriana Cássia da Costa, Salete Farias, João Fernando Costa Júnior e Vera Cavalcante.

Arte e Diagramação

Barbara Tostes e João Fernando Costa Júnior

Jornalista Responsável

Larissa Ventorim Costa - ES00867JP

Colaboradores desta edição

Adriana Cássia da Costa, Barbara Tostes, Cleiton Galvão, Eduardo Lucas, Gilberto Sudré, João Fernando Costa Júnior, José Honorato Ferreira Nunes, Juliana Oliveira, Marcelo Saldanha, Paulo Henrique de Lima Santana e Salete Farias.

Capa

Luciano Lourenço

Fotos

Barbara Tostes e João Fernando Costa Júnior

Contato

Site: <http://revista.espiritolive.org>

Email: revista@espiritolive.org

Telefone: +55 27 98112-4903

ISSN Nº 2236031X

O conteúdo assinado e as imagens que o integram são de inteira responsabilidade de seus respectivos autores, não representando necessariamente a opinião da Revista Espírito Livre e de seus responsáveis. Todos os direitos sobre as imagens são reservados a seus respectivos proprietários.

03 EDITORIAL

por João Fernando Costa Júnior

05 CRIAÇÃO DO TIME DE SOFTWARE LIVRE "SLCAMPUSPARTY"

por Paulo Santana

09 DESENVOLVIMENTO ÁGIL EM SOFTWARE LIVRE

por José Honorato Ferreira Nunes

12 VOCÊ SABE O QUANTO É ESPIONADO? E COMO EVITAR?

por Paulo Santana

14 MULHERES NA TECNOLOGIA E EM PROJETOS DE SOFTWARE LIVRE

por Adriana Cássia da Costa e João Fernando Costa Júnior

18 REVOLUÇÃO LIVRE NA REDE DIASPORA

por Barbara Tostes

20 HARDWARE LIVRE

por Cleiton Galvão

27 SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DE SITES: UM ENCONTRO ESPECIAL

por Barbara Tostes

29 DISTRIBUIÇÕES GNU/LINUX: ENTENDA COMO FUNCIONA

por Paulo Santana

32 É POSSÍVEL EMPREENDER E GANHAR DINHEIRO COM SOFTWARE LIVRE?

por Paulo Santana

35 ESPECIALISTAS MARCAM PRESENÇA NAS OFICINAS DO WORKSHOP 3

por Juliana Oliveira

38 WEBTV.TAR.GZ: CONSTRUINDO UM ESTÚDIO DE WEBTV QUE CABE EM UMA MOCHILA

por Eduardo Lucas

42 O USO E O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE LIVRE NA UNIVERSIDADE

por Salete Farias

46 O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE REVISTAS COM SOFTWARE LIVRE

por Paulo Santana

48 ARTE & DESIGN: O SOFTWARE LIVRE INVADE OUTROS PALCOS

por Barbara Tostes

51 NEUTRALIDADE DA INTERNET: POR QUE ISSO É IMPORTANTE PARA VOCÊ

por Gilberto Sudré

53 POLÍTICAS PÚBLICAS PARA REA E SOFTWARE LIVRE NA EDUCAÇÃO

por Salete Farias

58 DESENVOLVIMENTO DE GAMES COM SOFTWARE LIVRE

por Salete Farias

61 REDES LIVRES NO CONTEXTO POLÍTICO, SOCIAL E TÉCNICO

por Marcelo Saldanha



Fotos: Barbara Torres

Criação do time de Software Livre "slcampusparty"

por Paulo Santana, curador da Área de Software Livre da CPBR6 e CPBR7

A Campus Party veio para o Brasil em 2008 graças aos esforços de membros da comunidade de Software Livre como Marcelo Branco, Sérgio Amadeu, Mário Teza, que já estavam habituados a organizarem grandes eventos como o FISL - Fórum Internacional de Software Livre que acontece todos os anos em Porto Alegre-RS.

Se na Campus Party da Espanha a área de Software Livre já existia, aqui no Brasil ela ganhou mais destaque com a característica de ser feita com a organização de forma colaborativa. Nas duas primeiras edições da Campus Party Brasil (2008 e 2009) o curador de Software Livre foi o Mário Teza, em 2010 a curadoria passou para Bruno Souza, até que em 2011 (CPBR4) assumiu o Pablo Lorenzoni que trouxe a ideia de criar um time com aproximadamente 15 voluntários para organizar as atividades oficiais e extra-oficiais da área. Eu fui convidado para fazer parte deste grupo por estar na universidade e ter participado do movimento estudantil quando fui presidente da Executiva Nacional dos Estudantes de Computação (ENEC).

Como nossas atividades planejadas para a CPBR4 estavam crescendo em quantidade, percebemos que era necessário criar perfis em redes sociais para que pudessemos divulgá-las e interagir com os campuseiros chamando-os para participarem. Assim, surgiu a ideia de criar o "slcampusparty" nas redes como twitter e idêntica, e principalmente um grupo no softwarelivre.org que passou

a ser o nosso blog oficial. Para facilitar o acesso, registramos o domínio slcampusparty.com.br apontando para este blog.

A nossa participação na Campus Party Brasil 2011 trouxe resultados muito positivos tanto pela programação de palestras e oficinas que aconteceram no palco de Software Livre quanto pelas atividades que aconteceram paralelamente durante os 7 dias. Entre elas podemos destacar o Install Fest onde os campuseiros levavam seus computadores/notebooks para instalar uma distro GNU/Linux com a ajuda dos voluntários. Aconteceu também a Festa de Assinatura de Chaves GPG, e a Lan Livre que tinha 10 computadores com GNU/Linux para os campuseiros conhecerem, usarem e até jogarem alguns jogos livres.

Criação do Campux

Durante a CPBR4 começamos a brincar com a ideia de criar um mascote para a área, seguindo a tradição dos projetos de Software Livre, e com a ajuda da nossa colega Akemy Hayashi saiu o desenho de um Tux estilizado. Após a Campus Party fizemos um concurso no blog para a escolha do nome deste mascote e o vencedor foi "Campux", sugestão enviada pelo nosso colega Diogo Wakabayashi.

Para a Campus Party Brasil 2012 (CPBR5) o Pablo continuou como curador e manteve a ideia do time de voluntários, trazendo novas pessoas para substituir aquelas que haviam deixado o grupo. Ampliamos a nossa

atuação nas redes sociais com a criação de uma página no facebook, e buscamos empresas e entidades que pudessem patrocinar a impressão de alguns materiais como adesivos com as "pegadas do Campux" que levavam até a nossa área, adesivos "gnutux", panfletos com a programação e um calendário de eventos de software livre no Brasil, e panfletos com uma tabela de software equivalentes e um cubo mágico. Também ganhamos dos nossos parceiros comunitários inscrições para alguns eventos de software livre, e brindes diversos como canecas, camisetas, adesivos, bonés, revistas, etc, que foram sorteados nas nossas ações durante os dias do evento. O item que fez mais sucesso foram os bonequinhos de biscoito do Campux produzidos pela nossa colega Barbara Tostes. Todos queriam ganhar um!

Nova curadoria

Ao final da CPBR5 o Pablo decidiu deixar a curadoria, e então fui convidado para ser o curador de Software Livre da primeira edição da Campus Party Recife (CPRecife1). Ao contrário do que acontece na edição de São Paulo, em Recife a área de software livre dividiu o palco com outras áreas e por isso tivemos quatro palestras e uma oficina onde procuramos prestigiar o pessoal do Nordeste colocando palestrantes da região. A atuação do time foi bem mais modesta, com apenas 3 voluntários ajudando, mas também tivemos algumas ações e principalmente boa presença

nas redes sociais.

Na Campus Party Brasil de 2013 (CPBR6) fui mantido como curador e claro, mantive a proposta de um time para colaborar na organização das atividades. Novamente novas pessoas entraram para o grupo substituindo aquelas que haviam saído e novas atividades aconteceram. A partir deste ano, os palcos da Campus Party Brasil passaram a ter nomes de grandes personalidades da história e o Software Livre ficou com o palco Sócrates, uma homenagem ao filósofo ateniense que defendia com orgulho e sabedoria seus ideais. A primeira grande novidade aconteceu antes mesmo da CPBR6 com a abertura pública da chamada de trabalhos, permitindo que qualquer pessoa enviasse proposta de palestra ou oficina. Recebemos um bom número de propostas e foi difícil selecionar as melhores para entrar na programação oficial porque todas eram ótimas. Infelizmente tivemos que deixar muitas propostas de fora, por isso costumo dizer que se a área de Software Livre tivesse 3 palcos exclusivos na Campus Party Brasil, todos seriam preenchidos facilmente. Também tivemos alguns painéis com palestrantes convidados que discutiram temas importantes na atualidade. A parte negativa foi que ao contrário de 2011 e 2012, não foi possível montar a Lan Livre porque a organização alegou não ter espaço físico e recursos para alugar os computadores. Também perdemos o espaço exclusivo para as oficinas de Software Livre porque tive-

mos que dividir com outras áreas. Mas novamente com a ajuda dos nossos parceiros conseguimos imprimir os panfletos e adesivos e sorteamos diversos brindes e inscrições para eventos de software livre. Conseguimos também confeccionar uma camiseta do time com o desenho do Campux na frente e a logo do nosso apoiador nas costas. Todas essas ações ajudaram a aumentar nossa audiência nas redes sociais.

Na segunda edição da Campus Party Recife (CPRecife2) novamente fui curador e tivemos mais espaço para a área de Software Livre. Mesmo dividindo o palco com as outras áreas, aumentamos nossa participação com 5 palestras e 3 oficinas. Fizemos algumas ações novamente com o time reduzido mas deixamos nossa marca nas interações com os campuseiros nas redes sociais.

Maior Campus Party

Com a proposta de ser a maior Campus Party Brasil da história, em 2014 (CPBR7) a organização decidiu aumentar o número de curadores para três, então formaram a curadoria junto comigo os colegas Valéssio Brito e Salete Farias. Ambos já haviam sido voluntários na CPBR6 e na CPRecife2. O Valéssio foi um dos brasileiros sorteados para ir conhecer a Campus Party na Espanha em 2007 com tudo pago, e a Salete faz parte do grupo GarotasCPBR. Apesar da organização da área de Software Livre ter sido sempre elaborada de forma colaborativa, a oficialização de 3 curadores ajudou muito a divisão

das responsabilidades perante a organização da CPBR7. Agregamos novos voluntários ao time para trazer ideias inéditas mesclando com a experiência do pessoal mais antigo. Mantivemos a chamada de trabalhos, agora com a possibilidade das pessoas se inscreverem para participar dos painéis que já haviam sido definidos os temas. Isso foi importante porque nós (curadores) decidimos aumentar consideravelmente o número de painéis em detrimento as palestras. Foram 16 painéis no total que traziam temas para discussão desde os mais técnicos até aos mais políticos e sociais. Alguns parceiros antigos continuaram nos ajudando e novos parceiros se juntaram a nós para permitir que nossas ações fossem realizadas na CPBR7 com a distribuição de materiais impressos como calendário de eventos de Software Livre e adesivos, brindes diversos incluindo livros de duas editoras e cursos à distância. Nos brindes investimos na confecção de materiais temáticos do Campux como canecas, porta-canetas, bottons, mousepads, chaveiros e bonequinhos. O destaque foi a ajuda de três parceiros que patrocinaram a confecção das camisetas do time, novamente com o Campux na frente e as logos de cada um deles nas costas. Foram mais de 70 camisas usadas pelo pessoal do time e distribuídas nas ações. A grande novidade nas nossas atividades extra-oficiais foi a criação da "Gincana Livre" no horário destinado às atividades comunitárias (Conteúdos


by Comunidades foi criado este ano na Campus Party Brasil). Usamos o Palco Galileu durante duas horas para fazer algumas brincadeiras com os campuseiros e premiá-los com nossos brindes. Foi muito divertido e o retorno foi tão bom que quando houve uma vacância no Palco Sócrates em outro dia, a organização disponibilizou para nós realizamos a continuação da Gincana Livre.

Install fest

É importante destacar que em todas as edições da Campus Party em São Paulo e em Recife sempre mantivemos o install fest com a ajuda de voluntários e em alguns momentos com a ajuda de funcionários do Serpro que estavam presentes no evento devido ao patrocínio da empresa para o palco de Software Livre. Muitos campuseiros se beneficiaram com isso seja para ter uma

distribuição GNU/Linux instalada pela primeira vez no seu computador ou para ter algum problema resolvido depois de um suporte da comunidade.

É perceptível o entusiasmo dos voluntários que participam do time da área de Software Livre porque mais que um grupo de trabalho conseguimos formar um grupo de amigos que disponibilizam um bom tempo de suas vidas para colaborar com o movimento, seja na preparação prévia das atividades nos meses que antecedem a Campus Party ou durante os 7 dias do evento. Isso acontece em um evento que ao contrário de outros como FISL, Latinoware ou FLISOL, não é focado em Software Livre e que somos apenas um grupo de conhecedores dentro de um universo de pessoas onde muitos nunca tiveram contato com GNU/Linux. Ter um palco exclusivo

de Software Livre, um espaço para oficinas, usar perfis nas redes sociais e promover ações que sempre distribuam materiais com algum conteúdo focado em liberdade do conhecimento são nossos meios para fazer contato com campuseiros usuários de Software Livre, e também para trazer novas pessoas para o nosso lado. Longa vida ao Software Livre na Campus Party! 

Parceiros de 2012:

<http://softwarelivre.org/slcampusparty/blog/parceiros-da-area-de-software-livre-2012>

Parceiros de 2013:

<http://softwarelivre.org/slcampusparty/blog/parceiros-area-de-software-livre-da-cpbr6>

Parceiros de 2014:

<http://softwarelivre.org/slcampusparty/blog/parceiros-area-de-software-livre-da-cpbr7x>

POR PAULO SANTANA



<http://tv.espiritolivre.org>



Princípios do desenvolvimento ágil podem ser perfeitamente aplicados ao desenvolvimento de Software Livre

Painel: Modelo de desenvolvimento ágil em software livre

por José Honorato Ferreira Nunes

As complexas e custosas metodologias de desenvolvimento de software, criadas para atender as demandas de mercado durante a chamada "crise do software" provocaram uma inversão no processo de desenvolvimento de software. As metodologias tradicionais, criadas nessa época, enfatizam muito as etapas de análise e projeto de software, fazendo com que a etapa de desenvolvimento fique muito dependente das etapas anteriores, e deixando de lado as reais necessidades de adaptações e ajustes, comuns no processo de desenvolvimento de software. Com isso, foram priorizados os contratos e projetos pré-definidos, deixando um pouco de lado as reais necessidades dos clientes.

O painel "Modelo de desenvolvimento ágil em software livre" foi apresentado no dia 29 de janeiro, no Palco Sócrates da Campus Party Brasil 2014 (CPBR7) e teve início com o moderador e curador, José Honorato Ferreira Nunes, fazendo uma breve contextualização sobre o processo de desenvolvimento de software e convidando os debatedores para participar da discussão.

Entre os debatedores: o pesquisador Alan Braz, o mestre em Engenharia de Software, Dairton Bassi e o outor em engenharia da Computação, Fábio Levy. Eles explicaram as razões para o surgimento das metodologias ágeis mostrando que elas servem, entre outras coisas, para reforçar qual deve ser o foco no processo de desenvolvimento de software. Por meio dessas metodologias, fica evidenciado que devemos priorizar indivíduos e interações, software funcionando, colaboração com o cliente e adaptações a mudanças no lugar de contratos e documentação.

Foi mostrado que essas novas metodologias servem para dar maior dinâmica e agilizar o processo de desenvolvimento de software por meio de etapas mais curtas e objetivas. Foram apresentadas características das principais metodologias de desenvolvimento ágil (Scrum, XP e Kanban). Elas possibilitam grande redução do tempo de cada iteração de desenvolvimento, aumentando a

velocidade do aprendizado através de feedback real dos clientes/usuários.

Durante o debate, foi apresentado ainda o movimento Agile Brazil que tem como objetivo divulgar e incentivar o uso das metodologias ágeis, promovendo eventos sobre o tema e reunindo profissionais da área. "Outro ponto forte do debate foi a apresentação de como o desenvolvimento ágil pode ser importante em diferentes áreas de mercado, sendo abordado o uso dessas metodologias desde pequenas empresas até as grandes. Nesse momento do debate foi dado destaque sobre como trazer essa prática para as "startups". Evidenciamos que essas práticas da engenharia de software podem ser muito úteis e eficientes para esse tipo de empresa, pois apresentam resultados rápidos que é uma das grandes necessidades dessas empresas", explica o curador.

Por fim, foi discutido como aplicar essas metodologias no desenvolvimento do Software Livre e como este pode ajudar no desenvolvimento ágil. Evidenciamos que os princípios do desenvolvimento ágil podem ser perfeitamente aplicados ao desenvolvimento de Software Livre, pois suas características dinâmicas de atualizações de software por meio de incrementos/versionamento e do foco no trabalho em equipe são perfeitamente ajustáveis aos princípios do desenvolvimento colaborativo defendido no Software Livre.

Percebemos com esse debate que as metodologias ágeis podem contribuir muito para todo o processo de desenvolvimento de software e gerenciamento de processo e não somente para o Software Livre, mas que essas técnicas podem ser excelentes aliadas para as comunidades de Software Livre melhorarem o processo de desenvolvimento sem ter que entrar na grande complexidade das metodologias tradicionais de desenvolvimento. 🇧🇷

POR JOSÉ HONORATO

Revista Segurança Digital, você já ouviu falar de nós?

Super Nerds, Geeks viciados em tecnologia ou Super-heróis do mundo digital, se você acha que estamos falando disto então você está um pouco enganado.

Realmente somos SUPER-FÃS de tecnologia, mas somos pessoas normais, com família para criar, contas para pagar e alguns com patrão para aguentar (hehehehe). O que nos difere mesmo é nosso DNA, marcado pelo gosto de compartilhar informação e conhecimento. Para nós isto não é obrigação, é prazer!

Mas, de certa forma, todos que tem responsabilidades e compromissos tem um pouco de herói em si. Se você acha que os SUPER-HERÓIS de verdade são aqueles com capa vermelha e um "S" no peito, então é melhor você parar de ver TV e começar a ler a revista SEGURANÇA DIGITAL.

<http://www.segurancadigital.info>
www.facebook.com/segurancadigital

REVISTA
**Segurança
Digital**



Software
livre SL

www.slcampusparty.com.br

/slcampusparty @slcampusparty



Sívio, Anahuac, Paulo, Gilberto e Gustavo

Foto: Barbara Testes

Painel: Você sabe o quanto é espionado? E como evitar?

por Paulo Santana

Na tarde do dia 30 de janeiro fui o moderador de outro painel no palco de software livre intitulado "Você sabe o quanto é espionado? E como evitar?" do qual participaram como debatedores Anahuac de Paula, Silvio Rhatto, Gustavo Martinelli e Gilberto Sudre.

Gustavo é advogado especializado em Direito Digital e trouxe uma visão jurídica sobre o assunto, comentando sobre a importância da privacidade que é um direito fundamental garantido pelo artigo 5º da Constituição Federal. Ele também destacou o cuidado que se deve ter ao publicar as informações pessoais nas redes sociais. É preciso mudar os nossos hábitos na forma como usamos a tecnologia porque isto influencia no resultado da perda da privacidade, escolher melhor os meios por onde nos comunicamos e proteger nossas informações, por exemplo, com criptografia.

O professor Gilberto começou dividindo a questão de privacidade em três áreas: técnicas, políticas e comportamentos. Nas soluções técnicas ele recomendou usar criptografia, hospedar seus próprios serviços, usar provedores confiáveis e usar Software Livre. Nas políticas, discutir a legislação, controle do que está sendo feito com as nossas informações e punição para uso incorreto das informações e violação da privacidade. Nas questões comportamentais foram citados: ter educação, informação e esclarecimento, e por fim a valorização da pri-

vacidade.

O desenvolvedor Silvio iniciou sua fala dizendo que ninguém sabe o quanto é espionado, podemos descobrir brechas de privacidade, mas dificilmente saberemos se não estamos sendo monitorados. Por exemplo, sabemos que quem usa celular é mapeado, e já foram divulgadas informações sobre vulnerabilidades conhecidas em alguns sistemas. Devemos assumir por padrão que dados estão sendo armazenados e é importante agir com naturalidade e prevenir-se adotando práticas de segurança. Ele sugeriu que a privacidade pode ser tratada coletivamente com o desenvolvimento dos nossos próprios sistemas para comunicação e armazenamento, ou seja, ter um servidor pequeno em casa que pode ser compartilhado por várias pessoas. Para isso, existem pacotes de softwares que você pode instalar e ter seu próprio servidor.

O consultor de TI e professor, Anahuac, propôs que a privacidade deve ser mais que um bem ou um direito, deve ser um dever cívico.

Os participantes comentaram sobre o acordo entre EUA e Alemanha sobre a espionagem ressaltando que o acordo tem uma função diplomática mas que efetivamente não irá funcionar de fato.

Também criticaram a campanha para o Brasil dar asilo a Edward Snowden, por não ter condições de garantir a segurança do mesmo, e lembraram que

esse tipo de decisão cabe ao Senado e não ao Poder Executivo.

Outra rodada de comentários tratou do assunto da criação de um email seguro pelo governo federal e o Serpro. Foi destacada a importância da criptografia no email, a possibilidade de qualquer pessoa criar um servidor de emails e sempre insistir no uso de padrões abertos. O problema é que mesmo usando todos os meios para garantir a segurança e privacidade, se alguma pessoa usar um sistema operacional com softwares não seguros, não adiantará nada.

A plateia presente participou da discussão com vários comentários e perguntas. Foram abordados temas como Big Data, uso de Software Livre pela população e nos governos, segurança digital no Exército, como usuários comuns que estão acostumados com outros sistemas podem passar a usar GNU/Linux, terceirização da infra-estrutura de TI principalmente para empresas de outros países, privacidade dos dados econômicos e comerciais para sistemas de arrecadação do governo federal. Por fim, todos mencionaram sugestões para evitar a espionagem nas esferas política, técnica e pessoal. 🇧🇷

Para assistir o vídeo completo do painel:

<http://www.youtube.com/watch?v=WXi8WjubhKQ>

POR PAULO SANTANA



Foto: Barbara Torres

Adriana, Haydee, Salete, Claudia e Eliane participaram do debate

Painel: Estimulando a participação das mulheres na tecnologia e em projetos de Software Livre

por Adriana Cássia da Costa e João Fernando Costa Júnior

Fui a Campus Party este ano para participar da mesa "Estimulando a participação das mulheres na tecnologia e em projetos de Software Livre". Essa foi a minha primeira participação no evento e apesar de ter ficado apenas dois dias notei que é preciso ter muita disposição e energia para aguentar tantas atividades em paralelo. Na sexta-feira (31 de janeiro) tive a sorte de conseguir acompanhar duas atividades sobre mulheres na tecnologia. A primeira delas foi a palestra da Adriana Gascoigne, CEO do Girls in Tech, uma organização voltada para estimular o aumento de oportunidades para mulheres na tecnologia. A palestra foi bastante dinâmica, ela trouxe vídeo, dados de pesquisas e teve o foco bem definido em como fortalecer a presença das mulheres em uma área ainda predominantemente masculina. Um ponto que chamou a minha atenção foi ela ter comentado sobre anúncios de empregos, onde são mencionados como diferenciais atividades que podem ser bem mais atrativas para homens do que para mulheres, como vídeo games, jogos de mesa, etc. Esse é um ponto interessante, pois eu ainda não havia pensado que as empresas poderiam destacar em seus anúncios itens que possam ser atrativos tanto para homens quanto para mulheres.

Lembro que trabalhei em uma empresa que tinha como atrativo o tênis de mesa e nunca vi uma mulher jogando, somente os homens gostavam. Outro ponto que gostei foi ela ter mencionado que estava contente com a participação de vários homens na plateia, pois ela fez uma observação interessante, a de que eles desempenham um papel muito importante para fazer com que o ambiente de trabalho seja mais receptivo às mulheres. Ao final da palestra, saí com a sensação de que o assunto foi

abordado de maneira leve e com exemplos presentes no nosso cotidiano.

Após a palestra da Adriana Gascoigne, fui ao Palco Sócrates para participar do painel "Estimulando a participação das mulheres na tecnologia e em projetos de Software Livre". Confesso que fiquei muito feliz em ver que pelo segundo ano consecutivo esse tema foi levantado pelo time da área de Software Livre. O painel teve participantes com diferentes formações acadêmicas, o que é sempre bom para diversificar os pontos de vista e enriquecer o debate. A moderadora do painel foi a curadora Salete Farias; e, ao todo, foram quatro debatedoras: a publicitária Adriana Costa, a engenheira civil Haydee Svab, a empresária Eliane Domingos e a doutoranda Claudia Archer.

A discussão começou pela apresentação individual e foi possível notar que todas participavam de algum projeto na área de Software Livre, seja com a prestação de consultoria e treinamento, na participação em comunidade e organização de eventos, grupos de estudos e na área acadêmica lecionando em disciplinas específicas de Software Livre.

Um dos pontos positivos do painel foi apresentar o leque de oportunidades que existe na área de tecnologia da informação e que especificamente em Software Livre existem grupos de usuários bem estruturados para fornecer auxílio para quem quiser ingressar nesse universo.

Além disso, foi possível perceber que para entrar na área de TI você não precisa ser necessariamente alguém que fez um curso de computação, Claudia por exemplo, mencionou que é graduada em Letras e que depois disso começou a ter interesse por Software Livre e hoje é professora de 'Fundamentos de Software Livre'.



Existe no Brasil um grupo formado por mulheres que buscam uma maior participação das mulheres no campo da tecnologia e que leva exatamente este mesmo nome: Mulheres na Tecnologia. O grupo é uma organização sem fins lucrativos que visa aumentar a participação feminina na área de Tecnologia da informação. Somos mulheres e homens de todo o Brasil discutindo e agindo em prol deste objetivo.

Tem como missão colaborar para o reconhecimento do potencial feminino na área de Tecnologia da Informação e visa ser reconhecido como um grupo de referência nacional na busca pela equidade de gênero na Tecnologia da Informação.

O grupo tem por objetivos: promover a troca de experiências entre os membros, capacitar e disseminar a tecnologia da informação entre as mulheres, incentivar pesquisas e reflexões sobre as mulheres na tecnologia, realizar ações de inclusão das mulheres na área e buscar a igualdade de tratamento pelo mercado de trabalho entre homens e mulheres.

O MNT é um grupo guiado por valores como equidade, união e liberdade de conhecimento.

É claro que se você tem grande interesse pela área técnica, é necessário aprender conceitos específicos, mas nada impede a pessoa de trabalhar em uma área e, por exemplo, nas horas vagas participar de projetos de tecnologia.

No painel também foram apresentados alguns grupos voltados para o fortalecimento e aumento de mulheres na TI. Como no meu blog (www.softwarelivre.org/mulheres), que busco reunir os grupos em atividade e divulgar os eventos com foco em mulheres.

Ao final do painel, fiquei com a sensação de que passou muito rápido e se tivéssemos mais 2 horas ainda faltaria tempo para discutir esse assunto tão amplo. Porém, foi muito positivo ter novamente este painel e espero que tenha mais eventos com abertura para esse tipo de debate. Quem não assistiu as palestras da Campus Party pode pesquisar no youtube ou no site da CPBR que os vídeos foram disponibilizados. 🇧🇷

Para assistir o vídeo completo do painel:

<https://www.youtube.com/watch?v=JOmOBfdZxXQ>.

POR ADRIANA CÁSSIA DA COSTA E JOÃO FERNANDO COSTA JÚNIOR

HostGator
HOSPEDAGEM DE SITES

- ✓ Servidores Linux de alto desempenho
- ✓ Painel cPanel em português
- ✓ Transferência e espaço ilimitados

Hospede seu site com uma das melhores do mundo!

HOSTGATOR.COM.BR

NOVO. RÁPIDO. LIVRE.
LIBRE.



The Document Foundation
apresenta:

LibreOffice



Writer



Calc



Impress



Draw



Base

A suíte de escritório em software livre mais avançada.

pt-br.libreoffice.org



Anahuac de Paula Gil
é nerd assumido,
nascido no Chile
e paraibano por opção
(anahuac@diasporabr.com.br)

Foto: Barbara Tostes

Revolução Livre na rede social Diaspora: sua liberdade de expressão garantida

por Barbara Tostes, jornalista voluntária
da *rea de Software Livre da Campus Party Brasil 2014*

Ele vem de família revolucionária e prefere ambientes e redes sociais seguras e livres. Por esse motivo, o ativista do movimento Software Livre no Brasil, Anahuac de Paula Gil, está incorporando servidores nacionais à rede Diaspora. "A ideia é poder dar garantias jurídicas aos usuários das redes sociais. Uma vez que os servidores estão em território nacional", explica.

A rede social livre Diaspora é segura e que protege a privacidade dos usuários. "A rede não monitora e não analisa os dados dos participantes. Outro ponto importante, é que por ser uma rede livre, qualquer pessoa, organização ou empresa pode ter seu próprio servidor Diaspora fazendo

parte da rede mundial", conta o paraibano por opção.

A livre expressão dos usuários está garantida na rede social Diaspora graças à sua independência de gestão. "Não há um censor maior que possa se sobrepor aos direitos individuais e constitucionais dos seus usuários. Por exemplo, as imagens da 'Marcha das Vadias', que em redes privadas como o Facebook, são consideradas pornografia e não movimento social", revela.

Ficou curioso? Corre, vai logo, entra!

<https://diasporabr.com.br>

Vamos mudar a internet! 🇧🇷

POR BARBARA TOSTES

diaspora* Brasil

Inicio Info Sobre Download Mapa Patrocínio Registrar Entrar

Você está prestes a mudar a Internet.
Já somos 4292, vamos começar?

- ✓ Livre
- 📱 Segura
- ☁ Encriptada
- ⚙ Distribuída

▼ Saiba mais

DIASPORABR*.com.br

Tem mais informações aqui em baixo... ▼ Desce

Tela inicial da rede DiasporaBR.com.br, capturada no final de fevereiro, já com 4292 usuários



Rafael, Felipe, Cleiton e Marco Maciel em conversa com o público, dia 31 de janeiro

Painel: Hardware Livre

por Cleiton Galvão

O Painel Hardware Livre iniciou às 14h30 do dia 31 de Janeiro de 2014. A ideia geral da mesa era discutir a importância do Hardware Livre enquanto liberdade do conhecimento, a liberdade de criação e inovação. Além da importância do projeto GNU e do Software Livre, pensados por Richard Stallman na década de 80, para esse novo modelo.

O mediador, Cleiton Galvão, afirmou que essa filosofia do Software Livre não pode ser desprezada quando se discute Hardware Livre, pois é o coração do que ele chama de "Cultura Livre", que vai para além do Software, é um modo de pensar a liberdade do conhecimento e não o aprisionamento do mesmo, para despertar a criatividade das pessoas. Falou ainda sobre o projeto de pesquisa, do qual faz parte, na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), que consiste em um robô étnico para crianças das comunidades quilombolas utilizando Arduino. Segundo o mesmo, a ideia do projeto é um mapa físico da região sudoeste da Bahia, no qual o robô produzido vai interagir com as crianças ao andar sobre o mapa, em determinado momento o robô para e a medida que forem respondendo as perguntas sobre sua comunidade os mesmos podem continuar a interação. Para que não se leve apenas a tecnologia àquelas comunidades, mas que também se valorize os conhecimentos e aspectos culturais das mesmas. Após essa etapa, a ideia é a criação de oficinas com as crian-

ças para produção desses robôs, para que se mostre como foram produzidos esses robôs com Hardware Livre e como elas podem produzir outras coisas com essas tecnologias.

Marco Maciel é funcionário da Oracle e trabalha na parte de java embarcado. "Sou fruto do Hardware Livre", ele afirma que "hoje só estou trabalhando na Oracle nessa área por causa do meu conhecimento de hardware que veio através dos estudos das plataformas Open Hardware, no caso Arduino e outras também menos conhecidas". Mencionou que muitas vezes as pessoas pensam que o Hardware Livre, o Software Livre, a Cultura Livre tem a função de serem utilizados para fins profissionais, educacionais, no entanto, ele acredita que "a questão não é só essa, você pode utilizar o Hardware Livre, Software Livre, a Cultura Livre para evoluir como pessoa". Marco diz que, às vezes, o controle de usar ou não o Hardware ou Software Livre não está exatamente com você, ainda mais quando trabalha em grandes corporações, o mesmo indaga sobre "o que eu posso fazer? Controlar a si próprio", estando em uma corporação o que eu posso mudar? Pouco, ok, e o que se pode mudar? O conhecimento que temos em relação sobre a tecnologia, afirma ainda que "se eu tivesse que esperar a Philips, ou a Samsung, ou a LG me mandar um esquema de como funciona o Hardware da televisão, ou como é o kit de automação residencial que

eles usam e vendem, eu ficaria até hoje esperando, concordam? Então o que eu faço? Procuo iniciativas de Open Hardware, Open Software, para me municiar de informação e de cultura, vejo que isso está se popularizando cada vez mais".

Ele também fala sobre clientes que utilizam projetos de Software Livre e Hardware Livre, seja para prototipar, seja para economizar um custo de produção, seja para fazer educação dentro da empresa, produzir o conhecimento. Ele afirma que "se não existisse esse tipo de iniciativa, certamente estaríamos há vinte anos atrás, como eu há vinte anos para fazer meu primeiro led acender eu tive que cortar um cabo de impressora paralelo, pegar os fiozinhos e conectar", descreve como era difícil estudar eletrônica há anos atrás e como o Hardware Livre tem facilitado os estudos, a ponto de crianças conseguirem fazer aplicações de forma mais fácil.

Ele diz que essas facilidades se devem primeiramente ao Software Livre e agora ao Hardware Livre. "Hardware Livre não é somente ter os esquemas de como fazer um circuito, pois isso as grandes empresas como Philips, LG e Samsung já davam há muito tempo", diz Marco Maciel. Quando se fala de Hardware Livre é "você saber o que está escrito dentro do chip que vai naquela televisão, coisa que hoje ainda não é possível dentro das grandes corporações, mas é possível em iniciativas Open Hardware de comunidades",

explica. Ele imagina ainda que daqui há dez, quinze anos teremos grandes corporações divulgando devagarzinho o que acontece dentro daquele hardware dele, dentro daquela caixa preta do chip, para a comunidade atuar.

Felipe Sanches é um dos fundadores da Metamáquina, empresa nacional de Hardware Livre que fabrica impressoras 3D desde o início de 2012, com umas 160 unidades vendidas. Antes da Metamáquina ele já era ativista na comunidade do Software Livre, tanto como ativista, como desenvolvedor ajudando em Softwares Livres como Inkscape. Entrou em contato com o Software Livre nos primeiros anos na Universidade de São Paulo (USP), quando um amigo falou que o mesmo gostava muito de tecnologia e que a melhor forma de aprender tecnologia e programação era lendo código fonte de outros. Falou sobre sua preferência por linguagens de baixo nível, deixou claro a importância das linguagens de alto nível, pois possui um nível de abstração às vezes necessário, mas lembrando que por diversas vezes é necessário descer ao baixo nível para resolver problemas de Hardware. Ele lembrou que o hardware é o alicerce de tudo e que diversas problemáticas que o movimento do Software Livre, problemas com designer de Hardware maliciosos, que é projeto para inviabilizar às pessoas de exercerem a sua plena autonomia e controle sobre os dispositivos que possuem, como dispositivos de DRM

(Digital Rights Management) incorporados direto no processador, métodos de tornar o usuário refém do equipamento que ele acha ser dono. Felipe falou que a educação a respeito de hardware, apesar da abstração necessária, é importante para poder exercer as liberdades que o movimento do Software Livre prega. Essa causa política com roupagem técnica que é o movimento do Software Livre para se efetivar e continuar se perpetuando é importante saber o que acontece no hardware, daí a importância do Hardware Livre que é trazer de volta esse controle às mãos dos usuários. Mencionou as impressoras 3D, que ao contrário das impressoras de milhares de centenas de dólares, tornaram-se viáveis em parte pela popularização da plataforma de Hardware Livre Arduíno, com este hardware como centralizador de outros componentes. Segundo Felipe, o bom do Arduíno é que quem tem conhecimento nessa plataforma pode participar da revolução das impressoras 3D. Essas impressoras Livres adotaram o Arduíno, pois é um Framework sólido e de qualidade para se trabalhar só no que falta a ser feito, que é a impressão 3D em si. “As tecnologias de fabricação digital em geral, não só impressão 3D, como corte a laser, fabricação de adesivos, todas as máquinas fresa, controlado por computador são uma tendência de trazer o processo industrial para a mão das pessoas”, conta. Ele acredita que isso é importante para

nós enquanto sociedade por termos participação na criação de tecnologia em casa, criando produtos de demandas específicas, que não serão suprimidas pelo mercado de massa, pois o mercado de massa só faz algo quando se tem uma justificativa de massa que barateie o custo e gere lucros, uma demanda homogênea, no entanto, os bilhões de pessoas no mundo não são homogêneos, existem especificidades que só serão supridas quando o próprio indivíduo tomar partido, e adaptar determinada tecnologia para sua necessidade, pois existem tecnologias que só fazem sentido ao bairro de um indivíduo e não serão supridas pelo mercado. Ele finaliza fazendo a seguinte

provação: “Tecnologias livres, não somente o Software Livre, mas tecnologia de Software e Hardware livre viabilizam algo que seriam absolutamente impossíveis em outras circunstâncias onde nós como sociedade delegássemos as soluções apenas para corporação que trabalha com a lógica de mercado de massa, acho que essa que é a importância do Hardware e Software Livre”.

Rafael Melero é graduando de Ciência da Computação na PUC-SP, falou sobre suas experiências com Hardware Livre na área educacional, dando aulas de robótica. Afirma que o Hardware Livre deu uma grande reviravolta na produção de ensino, pois os kits antes existentes, como o Lego que apesar de bons, não permitiam alterar o que tem dentro, além dos altos cus-

tos. Segundo Rafael, muitos dos estudantes não podem levar o kit para casa, pois são cedidos em comodato. Já com o Hardware Livre o custo é muito inferior, os alunos podem levar para suas casas e experimentar.

Rafael falou sobre diversos grupos no Brasil e fora que dão aulas de Hardware Livre específicas para crianças, e tudo que eles produzem já são disponibilizados para que qualquer outro lugar do mundo que queira fazer algo nesse sentido já tem algo para aprender, se aplicando também ao Software Livre. Falou ainda sobre espaços como o Garoa Hacker Clube que é um laboratório comunitário, um espaço físico onde qualquer pessoa pode ir, utilizar as ferramentas, participar de oficinas.

Cleiton Galvão fala sobre a facilidade de ver até mesmo na Campus Party, crianças e adolescentes brincando com Hardware Livre e fazendo coisas que dificilmente seriam possíveis sem um estudo aprofundado em eletrônica ou outros, ainda que coisas pequenas como acender um led, ou outras brincadeiras.

Exemplificou sobre uma palestra que ocorreu na própria Campus, em que alunos do ensino fundamental criaram um piano em tamanho gigante, protótipos de elevadores a até mesmo um ar-condicionado caseiro, coisas que para essas crianças seriam muito difícil de serem feitas sem o auxílio do Hardware Livre, mais precisamente do Arduíno. "Com o Hardware Livre e o Software

Livre o limite é a sua imaginação para criar coisas, praticando assim o 'ser hacker' que o Stallman tanto lutou e luta para existir; o fato de você hackear a coisa, mexer, modificar e levar sua criatividade além do comum", destaca.

Cleiton ainda faz uma provocação aos presentes sobre a questão da criatividade que o Hardware Livre desperta e como isso realmente contribui significativamente em uma sociedade onde as tarefas repetitivas cada vez mais vêm sendo substituída por máquinas e que os seres humanos cada vez mais têm de se atentar para essa criatividade.

O Marco Maciel, fala sobre a vontade que grande parte das pessoas tem de ser cientistas enquanto criança, mas como ser cientistas sem ter o que utilizar? No máximo quebrando um carrinho e tendo que se virar com pilha e motor, daí surge as plataformas de Hardware Livre que segundo o Marco diz "olha aqui um ecossistema inteiro para você brincar, coloca aqui uma placa sem fio e programa em uma linguagem mais básica possível", abrindo assim um leque de crianças que são engenheiras(ainda que sem saber) aos 8 anos de idade. Com isso daqui a 20 anos você consegue fazer com que o deficit de engenheiros no país se reduza. Conseguindo assim uma nação que pode ser mais evoluída daqui 20 anos porque alguém decidiu fazer um Hardware Livre e de baixo custo.

O Felipe fala que o Arduí-

no já era possível de ser criado há 20 anos, mas a quantidade de conhecimentos necessários para se fazer isso demandava uma quantidade muito grande de conhecimento e tempo, não tendo assim que abdicar do conhecimento mais aprofundados, mas o Arduíno dá um ponto de partida onde você pode começar a experimentar robótica com um sistema básico que funciona, aí uma vez que você já tem um sistema básico que funciona você vai se familiarizando com o sistema e pode ir se aprofundando, isso abre um potencial para participação de muito mais gente, do ponto de vista tecnológico o Arduíno não é novidade, mas do ponto de vista educacional ele é sensacional, pois diminui a barreira de entrada.

Rafael complementa a fala do Felipe falando que a facilidade é muito maior agora com o Arduíno para começar da prototipagem, partindo para uma placa, soldar componentes, pois como é tudo aberto o esquema, todo mundo sabe o que tem, os chips utilizados, o bootloader é possível modificar. Em um projeto que o Rafael estava trabalhando a ajudar deficientes visuais a utilizar o transporte público utilizando Hardware Livre exclusivamente com um baixo custo, antigamente o deficiente tinha um custo muito alto para utilizar um equipamento.

Cleiton Galvão fala sobre as recentes revelações da NSA a respeito de diversos problemas de Hardware's maliciosos, projetados para

espionagem como Backdoor em roteadores da Cisco e de outros, por ser um Hardware fechado não se tem como fazer facilmente uma auditoria, assim como ocorre com o Softwares proprietários, como a Microsoft, Apple, Facebook, que enviam informações pessoais de seus usuários para a NSA, então quando o movimento de Software Livre vem pregar a liberdade de acesso e auditoria do que se passa no Software, que é até uma questão de segurança, nacional inclusive. Ainda que se veja no Arduíno e outras ferramentas de Hardwares Livres como limitadas, se entende que tudo possui um início, assim como foi com o Stallman e o projeto GNU, que iniciou com apenas três Softwares e não se imaginava que tomaria as proporções que se tem hoje como GNU/Linux, naquela época se criticava as poucas alternativas de Software Livre, talvez hoje o Arduíno possa ser o início de uma revolução, para que realmente daqui anos/décadas, possamos ter a autonomia do Hardware Livre, dessa forma Cleiton Galvão fez uma provocação aos participantes da mesa sobre essas perspectivas do Hardware Livre.

Marco fala que sobre o hardware ser totalmente livre no futuro não vou ser hipócrita, não acredito. Porque quando se fala em dinheiro, as empresas podem até ter a roupagem “Livre”, vou ter dar isso aqui para você ajudar, podendo ter acesso mais interno ao Hardware, mas não em tudo, pois são bilhões que estão em jogo e

essas empresas de grande porte não darão acesso total. Essas empresas podem até dar acesso às plataformas de 10 anos atrás, agora esse momento do Hardware Livre não tem como mais parar. Marco Maciel faz uma provação aos presentes “você depende dessas grandes empresas para evoluir? Tem gente aqui empreendendo que não depende de grande empresa para nada”. O mesmo ainda fala que o fato de não ter acesso irrestrito aos Hardwares dessas grandes empresas não impedirá as pessoas de criar e evoluir as plataformas de Hardware e Software Livre, construir coisas, construir grandes negócios, mudar a vida da população no mundo todo, como ele acredita que o Arduíno mudou a vida das pessoas no mundo inteiro. Acredita ainda que em um futuro próximo existirá um grupo de empresas vivendo de Hardware Livre, e outro grupo de empresas vivendo de Hardware Fechado, assim como acontece hoje no Software.

Felipe fala que sobre os escândalos da NSA e do Snowden, quando você não tem total acesso a todo e qualquer software que roda dentro de cada um dos chips, processadores dentro do seu computador, você não sabe o que ele faz. Porque um computador não tem apenas um processador, pois um computador possui outros processadores além da unidade central de processamento(CPU), pois existem processadores periféricos que tem propósitos específicos em uma placa-mãe, co-

mo processador que gerencia a placa de rede Wi-reless, ou outro dispositivo específico, para cada dispositivo é possível(não é sempre o caso) que aja um processador específico. Esses processadores que rodam nos dispositivos são chamados geralmente de Firmware, e a maioria destes, mesmos os que rodam em sistemas GNU com Linux é bem provável que estejam utilizando Firmware com Software Proprietário, ali próximo do hardware, na sua placa de rede. Ainda que você criptografe os seus dados, você não tem controle para onde os seus pacotes estão realmente indo, pois o hardware de rede pode estar enviando os seus pacotes a mais de um destino, por isso existe uma preocupação tanto da comunidade de Software Livre, quanto da comunidade de Segurança da Informação em começar a analisar melhor o que esses Firmwares estão fazendo, se realmente o que eles estão propostos a fazer ou alguma função extra, função extra essa que não necessariamente pode ter sido injetada pela empresa, mas até mesmo por um funcionário infiltrado ali para injetar instruções maliciosas nesses hardwares. Quando temos Firmwares até mesmo em nossos discos rígidos(HD's), cartões SD, dentre outros. O código que roda nesses dispositivos foi colocado em fábricas que segundo relatos de pesquisadores não existe um rigor de segurança, e a chance ter coisas maliciosas é muito grande. Isso é uma preocu-

pação relativamente recente da comunidade de Segurança, mas começamos a fazer engenharia reversa desses dispositivos é uma necessidade urgente. Felipe pergunta aos presentes “Porque os Firmwares são proprietários, enquanto que os Drivers são livres no Kernel Linux? Porque a comunidade de desenvolvimento do Kernel é 95% ou mais financiada pelas empresas fabricantes de Hardware, então ouve uma movimentação do interesse econômico dos fabricantes de hardware em criar drivers com código fonte livre pros dispositivos porque era importante para eles estarem inseridos nesse ecossistema de desenvolvimento do Software Livre ao redor do Kernel Linux, pois poderiam usufruir da capacidade intelectual de milhares de cente-

nas de desenvolvedores trabalhando ao redor do mundo trabalhando em um projeto único”, no entanto, com o Firmware as coisas são um pouco diferente, por isso Felipe ainda fala sobre a necessidade de uma pressão por essa liberdade também dos Firmwares “nos ativistas temos que ir lá pressionar, pôr o, se vocês não vão fazer agente vai fazer na mara, agente vai formar capacitar um exército de jovens que entendem de eletrônica de baixo nível a ponto de destrinchar o seu hardware secreto e entender cada peeling de cada chip secreto que você tem nessa placa-mãe para entender o que eu tenho que escrever nas rotinas de software para controlar esse bicho, porque eu não vou mais aceitar que o teu software secreto con-

trole o bicho, depois roube as minhas informações e entregue para espionagem de quem seja, inclusive os governos deveriam se preocupar com isso”. Esse escândalo foi importante, pois o movimento do Software Livre vem falando sobre as denúncias do Snowden a mais de trinta a nos e vinha sendo tratado como extremistas. Caso os usuários se preocupem com esses Firmwares o Felipe indica uma distribuição de GNU com Linux chamada de Trisquel, pois é uma das poucas que considera até mesmos esses Firmwares proprietários como bugs a serem solucionados. 🇧🇷

POR CLEITON GALVÃO





Espírito Livre

Liberdade e informação via
Internet, no seu smartphone,
tablet ou computador.

<http://tv.espiritolivre.org>



Sistemas de Gerenciamento de Sites: um encontro especial no Palco Sócrates

por Barbara Tostes

Representantes dos principais CMSs Livres nacionais e internacionais se encontraram pela primeira vez em um painel realizado dia 29 de janeiro, no Palco Sócrates da Campus Party Brasil.

Estiveram presentes [na foto, da esquerda para a direita] Jeison Frasson (Lliure), Kazuo Filho (Joomla), Sebastian (Drupal), o mediador Valéssio Brito, Eduardo Mamede (e107) e Guga Alves (WordPress).



Mas o que é um CMS?

Segundo o BlogNuAr.com é um "Sistema de Gestão de Conteúdo - SGC (do inglês Content Management Systems CMS), é um sistema gestor de websites, e intranets que integra ferramentas necessárias para criar, gerir (inserir e editar) conteúdos em tempo real sem a necessidade de programação de código, cujo objetivo é estruturar e facilitar a criação, administração, distribuição, publicação e disponibilidade da informação. Sua maior característica é a grande quantidade de funções presentes através de complementos (galerias de fotos, gerenciadores de enquetes, gerenciadores de formulários) que podem ser agregados ao CMS".

Na pauta, diversos assuntos relacionados ao desenvolvimento, segurança,

mercado, suporte, comunidade e perfil dos projetos foram discutidos. Cada especialista explicou o funcionamento das comunidades brasileiras, deram dicas de segurança e boas práticas, além de responder as dúvidas dos participantes. "Eu fiquei surpreso que não houve, em nenhum momento, uma disputa de qual era o CMS melhor ou com mais atuação. Todos souberam se posicionar e deixar claro que a escolha de um CMS é de acordo com sua necessidade", destaca o mediador Valéssio Brito.

O primeiro CMS brasileiro, criado por Jeison Frasson, recebeu o nome de "Lliure", que significa "livre". O código do sistema de gerenciamento de sites de Frasson foi aberto na CPBR6, com ajuda dos técnicos da Área de Software Livre.

Para conhecer o sistema

ideal para gerenciar um blog, um site pessoal ou comercial, o time de feras recomendam experimentar e trocar ideias com quem utiliza cada CMS apresentado. 🇧🇷

Para mais informações, visite:

- www.lliure.com.br
- www.joomla.org
- www.drupal.org
- www.e107.org
- www.wordpress.org

Quer assistir a discussão? Veja:

<http://youtu.be/r2AeK4VUaso>

Todos os links dos vídeos da Área de Software Livre da CPBR7 estão disponíveis em:

www.slcampusparty.com.br

POR BARBARA TOSTES



Davi, Luiz, Francisco, Izabel e Paulo participaram do primeiro painel da programação

Painel: Distribuições GNU/Linux - entenda como funciona

por Paulo Henrique de Lima Santana

No primeiro dia de atividades da Campus Party Brasil 2014 (28 de janeiro), aconteceu o painel intitulado "Distribuições GNU/Linux - entenda como funciona", no Palco Sócrates (palco destinado às atividades de Software Livre), conduzido pelo curador da área, Paulo Santana. Entre os debatedores convidados, a representante da Comunidade openSUSE, Isabel Valverde; o professor universitário Luiz Henrique Rauber Rodrigues; o coordenador de TI, Francisco Erik da Silva; e o embaixador do projeto Fedora Brasil, Davi Souza.

O debate teve início com Paulo Santana, que explicou a motivação da organização da Área de Software Livre de inserir este debate na programação. "Principalmente para saber as experiências de cada participante, quais as vantagens e dificuldades que eles encontraram, o que motiva usar a distribuição (distro) que cada um usa atualmente, como eles colaboram e como outras pessoas podem colaborar. E o mais importante: o objetivo não era criar uma disputa para saber qual a melhor distribuição GNU/Linux mas através das experiências passadas por cada um, tentar apontar qual a mais indicada para cada tipo de usuário", comenta o curador.

A representante da comunidade OpenSUSE falou que está envolvida em projetos de Software Livre há mais de 10 anos, faz parte da Fundação Gnome desde 2002 e é ativista do OpenSuse há quatro anos, participando do time de marketing e do "openSUSE Travel Support Program". Francisco Erik teve o primeiro contato com GNU/Linux usando Ubuntu

em 2007 e quando teve que configurar um servidor no local de trabalho decidiu escolher o Debian. Atualmente, ele usa Fedora principalmente porque há alguns anos teve que conhecer o modelo de empacotamento 'RPM' para tirar certificação LPI. Hoje, ele usa no trabalho (além do Debian) o CentOS.

Luiz Rauber comentou que usa GNU/Linux desde 2003, mas não é ligado a nenhuma distribuição e não se considera um usuário técnico. Ele não concorda com o radicalismo pregado por algumas comunidades que defendem o uso de apenas uma distro, por isso, desde 2008 ele tem usado várias distribuições como Debian, Ubuntu, Mint e outras "Debian-based like". Já o representante da comunidade Fedora, Davi Souza, relatou que quando ingressou na faculdade começou a usar GNU/Linux por sugestão de amigos, que entregaram um CD do Fedora. Depois ele procurou a comunidade para conhecer mais e passou a contribuir com o projeto até se tornar Embaixador. Também destacou que o mais importante é contribuir e divulgar o uso do GNU/Linux independente da distribuição, fazendo pelo menos um pouco em prol dos projetos.

Perguntados sobre como contribuir com os projetos Fedora e OpenSUSE as opiniões foram diversas. Davi comentou que não é preciso ser um expert em Linux. "É só entrar em contato com algum Embaixador do projeto Fedora para conversar e descobrir como contribuir", explica. Ele mesmo passou a contribuir por achar necessário ajudar o movimento do Software Livre. Foram citados outros meios de colaboração como tradução,

artwork, desenvolvimento, empacotamento, elaboração de notícias semanais. Isabel comentou também sobre a volta do projeto de notícias de pessoas envolvidas com OpenSUSE. Foi lembrado que é possível contribuir organizando eventos como o FLI-SOL (Festival Latino-americano de Instalação de Software Livre) e o Debian Day. Outro destaque lembrado pelos participantes é que não é preciso contribuir apenas com uma distribuição, você pode contribuir com aplicativos que são usados por várias delas. Além disso, você também pode criar o seu próprio projeto usando, por exemplo, o github para hospedar o código. "A comunidade ajuda bastante pessoas com dúvidas principalmente os grupos de usuários. Você pode começar pedindo ajuda nas listas de emails e depois passar a ajudar outras pessoas. A ajuda voluntária em algum projeto de Software Livre pode abrir portas para posteriormente conseguir um emprego", revela Santana.

Por fim, quando questionados sobre qual interface gráfica os participantes usavam, houve um empate entre KDE e Gnome. As respostas foram as seguintes: Davi usa Gnome e KDE; Luiz prefere KDE; Erik também é KDE; Isabel usa Gnome e Paulo também é Gnome. 🇧🇷

O vídeo completo deste painel pode ser visto em:

<http://www.youtube.com/watch?v=sfgazgTXhlsx>

POR PAULO SANTANA

BRASIL FOSSGIS

Georreferenciando o Conhecimento

<http://fossGISbrasil.com.br>



AQUI VOCÊ ENCONTRA CONTEÚDO FEITO SOB MEDIDA DOS TEMAS MAIS ATUAIS E DIVERSIFICADOS SOBRE O MUNDO DAS GEOTECNOLOGIAS LIVRES



<http://twitter.com/fossGIS>



<https://www.facebook.com/FOSSGISBrasil>



Foto: Barbara Restes

Márcio, Jeison, Paulo, Marcelo e Fábio debatem sobre como ganhar com Software Livre

Painel: É possível empreender e ganhar dinheiro com software livre?

por Paulo Henrique de Lima Santana

No segundo dia de atividades da sétima edição da Campus Party Brasil 2014 (CP-BR7), dia 29 de janeiro, às 15h30 aconteceu o painel intitulado "É possível empreender e ganhar dinheiro com software livre?" no palco Sócrates (palco destinado às atividades de Software Livre). O painel abriu a discussão sobre o mercado de Software Livre no Brasil, as experiências e expectativas de cada participante sobre novos rumos e oportunidades deste negócio. A dinâmica do painel era a interação com o público presente, com tira-dúvidas de como é possível ganhar dinheiro com Software Livre e também como iniciar seu próprio negócio. O curador, Paulo Santana, fez a moderação da conversa, que teve a participação dos debatedores convidados: o autor do livro "Internet Blackout", Marcelo Marques; o empresário e fundador da Utah Networxs, Fábio Pires; o CEO da Ambiente Livre Tecnologia, Márcio Vieira; e o desenvolvedor de sistemas online, Jeison Frasson.

Marcelo Marques é sócio da empresa 4Linux e falou sobre negócios focando em quatro áreas que normalmente se empreende em Software Livre: educação (cursos), consultoria (suporte), 'Software as a Service' (SAAS) e desenvolvimento. Os cursos têm uma barreira de entrada pequena em comparação às outras áreas. A consultoria tem a prestação de serviços e suporte como barreiras de entrada, é um pouco mais complexa porque é necessário formar uma equipe muito boa para resolver rapidamente os problemas dos clientes, mas esse tipo de profissional é caro. O SAAS tem o objetivo de usar vários Softwares Livres para compor uma solução e é possível gerar renda prestando consultoria para esse tipo de serviço. E, por fim, o desenvolvimento trata do profissional que criou um software, que tem como barreira de entrada saber desenvolver e ter uma boa ideia. Mesmo que o software não tenha sucesso, provavelmente o profis-

sional terá oportunidades de emprego no futuro pela qualificação obtida.

Fábio Pires trabalha na empresa Utah Networxs e falou sobre as diversas oportunidades de empreendedorismo em Software Livre. Foram citadas áreas como a consultoria na implantação de servidores, software house para o desenvolvimento de sistemas livres visando suporte ou customização de soluções existentes, planejamento e substituição de tecnologia utilizando banco de dados livres, a comercialização de produtos livres como representação de marcas e soluções livres, criação, treinamento para um Software Livre específico, criação de aplicativos móveis para plataformas livres (Android), fornecimento de serviços de hospedagem com plataforma livre, implantação de tecnologia VoIP nas empresas, entre outras. Por fim, foi mencionada a importância da especialização como as certificações, estudar bastante, escolher um segmento, participar ativamente de mídias sociais para abrir o networking, fazer marketing pessoal, montar uma empresa sólida e esquecer a vida social por um tempo.

Márcio Vieira comentou sobre a importância de ter concorrentes para ter mais pessoas ofertando Software Livre, possibilitando que mais pessoas possam usar. Atualmente o foco da empresa é atuar no mercado de gestão empresarial com Software Livre, proporcionando ao cliente além da redução de custos com infraestrutura gerir o seu negócio, seja gestão de projetos, gestão de dados, gestão de negócios, gestão de vendas em cima de plataforma Open Source. "Existe uma grande demanda neste mercado e pouca gente atuando. Ele citou algumas sugestões para possíveis empreendedores, por exemplo, começar como consultor (empresa de um homem só), saber muito bem algum tipo de tecnologia open source, conversar com empresários para descobrir problemas a


serem resolvidos e encontrar soluções para prestar consultoria. Além disso, foi mencionado a importância em acessar repositórios open source como o sourceforge.net, trabalhar com integração de soluções em Softwares Livres, entrar em comunidades open source para buscar referências e escrever o que está fazendo para ter novos contatos, manter o foco, buscar apoio para parcerias como entidades de classe e financiamento para recursos", explica o moderador.

Jeison Frasson é CTO da Rede synapseshub, uma rede social para projetos/startups, lembrou que Software Livre não é software grátis, ele aconselhou a abrir o código do software para ganhar em serviços e suporte ao invés de ganhar na venda do produto, não ter medo, ter foco, estudar bastante. Procurar validar o projeto do negócio com pessoas que são mentoras e podem validar suas ideias e depois sugerir procurar um investidor anjo e montar uma startup.

Os debatedores foram questionados se hoje é mais fácil começar um negócio com foco em treinamentos e cursos. Fábio respondeu que é mais fácil começar por consultoria principalmente porque existem mais complicações para dar um curso como necessidade de certificações, metodologia e didática. Marcelo recomendou parar para estudar melhor como o mercado funciona e olhar bastante os concorrentes. Márcio disse que a área de treinamento, especialmente para governos e empresas, tem sido uma boa oportunidade. Isso acontece porque as pessoas têm facilidade para fazer downloads dos softwares, mas sozinhas não conseguem utilizar todas as funcionalidades e devido a isso procuram treinamento.

Em outra rodada de perguntas, Jeison comentou sobre a carência de desenvolvedores e que Software Livre também pode ser

desenvolvido para outros sistemas operacionais inclusive proprietários usando linguagens livres. Marcelou citou que o governo brasileiro não investe em tecnologia nacional e que isso dificulta o desenvolvimento de soluções. No entanto, existem profissionais excelentes em regiões como a Norte e Nordeste e ainda faltam profissionais em todos os lugares, é importante ter oportunidades em todas as regiões porque o mercado não está sendo atendido, devido ao número insuficiente de profissionais.

Para encerrar o debate, os convidados foram questionados sobre se as empresas deles dão retorno para as comunidades que desenvolvem os Softwares Livres que eles utilizam. A Ambiente Livre trabalha com um pouco de desenvolvimento de plugins de outras ferramentas, e eles sempre que possível disponibilizam os códigos desenvolvidos, participam de eventos de Software Livre e pagam as despesas dos colaboradores que vão apresentar palestras nesses eventos, além de disponibilizar tutoriais livres no site da empresa. A Utah disponibiliza alguns treinamentos EaD gratuitos para quem não pode pagar, apoiam eventos de Software Livre como Latinoware, FLISOL e distribuem brindes. Na 4Linux o funcionário tem direito a duas horas para colaborar com projetos, eles distribuem prêmios em dinheiro para os funcionários que tiveram palestras aprovadas em eventos de Software Livre, contratam pessoas de destaque nas comunidades e apoiam eventos de Software Livre pelo país. Jeison comentou que disponibiliza os códigos core do projeto que desenvolve, o "Iliure". 

Para assistir o vídeo completo do painel:

<http://www.youtube.com/watch?v=EBVpJYpXxOcx>

POR PAULO SANTANA



Especialistas marcam presença nas oficinas do Workshop 3

por Juliana Oliveira, estudante de Computação da UFBA

A equipe da Área de Software Livre da Campus Party 2014 (CPBR7) preparou diversas oficinas que aconteceram no Workshop 3 nos cinco dias de evento. A grade incluía oito encontros dos campuseiros com especialistas feras em cada assunto. Foi uma maneira de aprender na prática.

No primeiro dia de atividades (28 de janeiro), aconteceram as oficinas "Git-start: Começando no Git", com o Técnico em Informática Fernando Damião; e "Web Server And Database Cluster de Alta Disponibilidade Linux", com o empresário da UTAH Networks, Fabio Pires.

Na quarta-feira (29), aconteceu a oficina "Produção Editorial com software livre", ministrada pelo idealizador da rede Espírito Livre, João Fernando, que contou com 30 participantes.

A dinâmica da oficina consistiu em apresentar softwares e ferramentas de produção editorial, tais co-

mo: Inkscape, Scribus, Gimp e Ghostscript; suas vantagens e possibilidades de uso.

Vantagens

Dentre as vantagens de uso, observa-se que o espaço em disco para instalação dos softwares é menor, em detrimento aos populares softwares proprietários utilizados em produção editorial, bem como uma maior rapidez no processo de inicialização. Além disso, as documentações dos softwares livres são bastante completas e a própria prática de uso destes softwares possibilitam ao profissional um aprendizado contínuo. "A liberdade do software livre torna possível o surgimento de novas possibilidades, à medida que vai sendo construído colaborativamente", explica Fernando.

A oficina "Criando um Hotsite em 30 minutos com Gimp" apresentada pelo vice-presidente da ONG CEBRATi, Luiz Bruno Vianna, aconteceu na quinta-feira

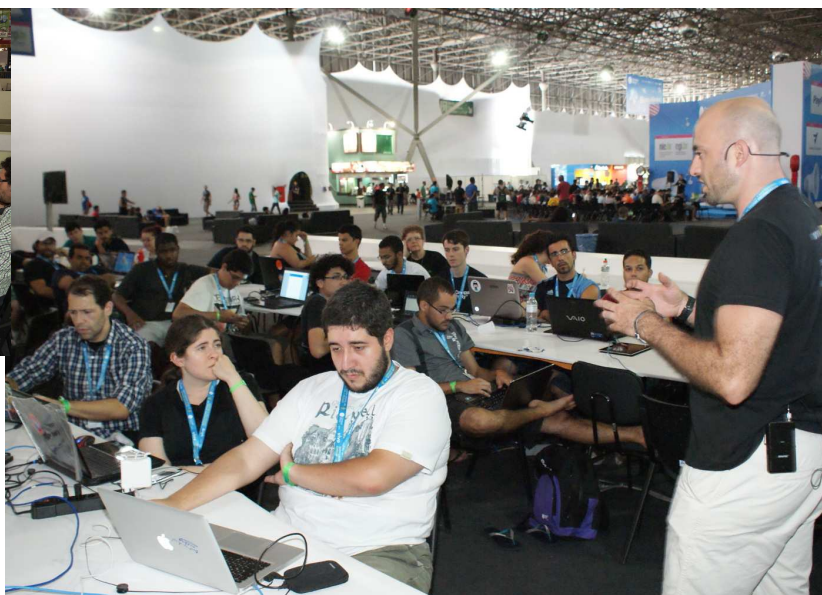
(30). E os eventos não pararam por aí. Os campuseiros puderam acompanhar ainda as oficinas "Utilizando a Plataforma Arduino para o Aprendizado de Robótica", com Mauricio Ortega; e "Scratch: Linguagem de programação para crianças e iniciantes", com o coordenador do Núcleo de Tecnologia Educacional de Cascavel, Jocemar do Nascimento, que aconteceram na sexta-feira (31).

No último dia da CPBR7, sábado (1º de fevereiro), duas oficinas fecharam com chave de ouro a programação da área: "Criptografia para todos", ministrada pelo consultor de segurança Alberto J. Azevedo; e na parte da tarde, a oficina "Desenvolvimento de ferramentas para Testes de Invasão", com o desenvolvedor Eduardo Alves Silva, também tratou de segurança com muito Software Livre. 🇺🇸

POR JULIANA OLIVEIRA E BARBARA TOSTES



Fotos: Barbara Tostes



Oito oficinas aproximaram o Software Livre do público, na Campus Party Brasil 2014

DESIGN

[HTTP://CADUNICO.ART.BR](http://cadunico.art.br)



[HTTP://CADUNICO.ART.BR](http://cadunico.art.br)

Se o seu evento esta precisando de uma identidade visual profissional, deixe isto comigo! Sou designer a mais de 15 anos com vasta experiência em promover uma uniformidade gráfica em mídias de eventos. Além de criar toda a campanha, toda a parte de controle de impressão também fica sob minha responsabilidade, graças as excelentes parcerias que fazem com que o custo final fique mais em conta. Além do fato de garantir uma produção final de melhor qualidade! Seguem abaixo nossos combos especiais.

Combo

#1



- * 01 Banner 180 X 90 cm
- * 2500 Filipeta 10 x 21 cm 120g 4 cores na frente e atrás Couchê 120g
- * 50 Crachás de PVC 8,5 x 5,4 cm 4 cores na frente com presilha
- * 2000 Cartazes Couchê 90g 31x44 cm 4 cores na frente

R\$ 1.665,00

Frete não
incluso.

Combo

#2



- * 02 Banners 180 X 90 cm
- * 5000 Filipeta 10 x 21 cm 120g 4 cores na frente e atrás Couchê 120g
- * 100 Crachás de PVC 8,5 x 5,4 cm 4 cores na frente com presilha
- * 5000 Cartazes Couchê 90g 31x44 cm 4 cores na frente
- * 100 Bottons 4,5 cm

R\$ 3.165,00

Frete não
incluso.

Combo

#3



- * 04 Banners 180 X 90 cm
- * 10000 Filipeta 10 x 21 cm 120g 4 cores na frente e atrás Couchê 120g
- * 200 Crachás de PVC 8,5 x 5,4 cm 4 cores na frente com presilha
- * 10000 Cartazes Couchê 90g 31x44 cm 4 cores na frente
- * 200 Bottons 4,5 cm
- * 1000 Pulseiras de identificação
- * 1000 Pasta Com Bolsa Couchê 250g Uv Total

R\$8.050,00

Frete não
incluso.

* O valor de cada combo só é cobrado após a aprovação da arte.

* Entregamos para todo brasil com código de rastreio, junto com a nota fiscal do design e das gráficas.

Caso queira uma campanha personalizada, entre em contato que farei um orçamento sem compromisso.

Maiores detalhes e solicitação de orçamento: <http://cadunico.art.br>



webtv.tar.gz –
Construindo um estúdio
de webtv que cabe na
mochila

*por Eduardo Lucas**

Desde 2012 a Rede Espírito Livre vem atuando na produção de conteúdo audiovisual, com a cobertura das edições do Fórum da Revista Espírito Livre, mais tarde chamado Fórum Espírito Livre. A partir da 2ª edição do evento, foram feitas transmissões ao vivo, pela internet, da grade de palestras, utilizando de softwares livres em todo processo: captura, codificação, transmissão e o formato final dos vídeos gravados são livres. Em 2013, deu-se início à iniciativa de produzir programas sobre assuntos diversos ligados a cultura digital, em formato de entrevistas, animações, tutoriais, e publicados numa plataforma de publicação de vídeos. Tudo isso, evidentemente, produzido em software livre e colaborativamente. Surgia a TV Espírito Livre [1], e junto a ela, novos desafios de linguagem, estética e técnica foram colocados, os quais somados à experiência anterior das transmissões ao vivo dos eventos, demandaram novas pesquisas de soluções para produção audiovisual com as características que o projeto exigia.

Como é da natureza do Fórum Espírito Livre realizar edições itinerantes, e como as coberturas feitas para produção de material para os programas da TV Espírito Livre são feitos, em sua maioria, durante eventos regionais, nacionais e internacionais, logo percebeu-se a necessidade de constituir um kit básico que atendesse às demandas técnicas do projeto, capaz de ser facilmente transportado em viagens, e de possuir a versatilidade de servir ora para transmissão ao vivo, ora para produção de videocasts, entrevistas e outros formatos que cada um dos programas possuem, sem correr o risco de danificar os equipamentos e comprometer a produção. Aqui serviu de motivação também a constatação de que, até então, os materiais vinham sendo armazenados de forma bastante inadequada e precária, em sacolas plásticas, soltos e desprotegidos, com cabos embolados e com materiais sensíveis em permanente atrito.



Figura 1: Mochila usada no projeto

Mochila

E a partir disso é que a TV Espírito Livre passa a documentar sua pesquisa em torno de equipamentos, métodos de armazenamento e transporte, e softwares adotados pelos diversos colaboradores em suas produções e pós-produções. E a compartilhar e disseminar esses diversos levantamentos, de maneira a incentivar novos colaboradores ou encorajar novas produções autônomas de webtv. A esta pesquisa-processo foi dado o nome 'webtv.tar.gz', numa alusão ao formato tar, de empacotamento de arquivos sem compressão, e ao gzip, o software livre para compressão de arquivos sem perda de qualidade. É aí que entra o objeto-chave deste processo, a mochila, que metaforicamente representa aquilo que realizam em conjunto o tar.gz, isto é, uma compactação e armazenamento de componentes para produção de vídeos, sem perda de qualidade, e com software livre.

Com este panorama inicial, apostamos em algumas premissas como condutoras



Figura 2: Equipamentos usados na produção

da pesquisa e que vem se mostrando bastante eficazes. Em primeiro lugar, a mochila utilizada é uma mochila comum, utilizada em nosso dia-a-dia para trabalho, estudo. Assim, podemos facilmente adaptá-la às configurações de cada situação. Também temos nos empenhado em (re)utilizar materiais descartáveis e que se mostram bastante úteis para auxiliar na compactação dos equipamentos na mochila. Dessa forma, conseguimos acomodar com segurança os materiais necessários durante seu transporte e evitar despesas maiores com bolsas e mochilas de maior custo.

Equipamentos

Outra premissa fundamental é selecionar equipamentos que sejam versáteis, e que possam nos servir para a produção regular da webtv, e eventualmente para as transmissões ao vivo. É fato que para alcançar um padrão de alta qualidade nos vídeos, necessitamos de alguns equipamentos mais caros, como uma câmera dslr – ainda assim muito mais barata

e acessível do que filmadoras próprias para produção cinematográfica. Entretanto, temos utilizado também alternativas de menor custo que dêem resultados similares, como webcams com captura em alta definição e suporte para tripés. E neste sentido, temos outro aspecto importante, que é o uso de equipamentos e interfaces considerados defasadas pelo mercado, ou já superados por novas tecnologias, mas que para nossas ações são muito valiosos, e que possuem um custo bem menor do que equipamentos de última geração. Todos esses aspectos, somados à cultura do 'faça você mesmo', dão à webtv.tar.gz um caráter de constante experimentação, improviso e oferta de soluções muito interessantes para os interessados em produzir seus próprios conteúdos com poucos recursos.

A partir deste kit-base, podemos configurar ilhas de edição onde estivermos, montar um estúdio de transmissão ao vivo, preparar estúdios móveis, ou nos deslocarmos para produção de externas. Esta última, por sinal, foi a forma mais utilizada durante a Campus Party Brasil - já que es-



Figura 3: Softwares Livres usados no projeto


távamos num espaço amplo e com inúmeras atividades ocorrendo simultaneamente - para conseguir fazer entrevistas e movimentar-se mais facilmente pela arena do evento.

Essa intensa vivência na Campus Party, somada às recentes experiências com a TV Espírito Livre, vem demonstrar as razões pelas quais projeto webtv.tar.gz tem sido desenvolvido. Podemos notar que, por trás das iniciativas aqui relatadas, encontra-se também o incessante ato simbólico e prático de desconstruir. E é desconstruindo o que há por trás das câmeras, mostrando o 'como fazer', como configurar, e como evitar dificuldades que chegamos à conclusão, em nosso modo de ver, de que todas essas ações são códigos, em seus mais diversos modos. E como tais, devem ser e estar livres.

[1] TV Espírito Livre - <http://tv.espiritolivres.org>

Slide da palestra disponível em <http://va.mu/dtXL>.

A palestra durante a CPBR7 pode ser assistida em <http://va.mu/dtXG>.

***Eduardo Lucas** é colaborador da TV Espírito Livre, na qual é responsável pelo projeto da plataforma de webTV e pela produção dos programas. Também participa do projeto de streaming livre Landell. É membro do Grupo de Usuários Debian-BR-ES e membro-fundador do LibrePlanet-BR-ES. Desde 2009 ministra oficinas e promove eventos ligados ao universo do software livre. Graduado em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Espírito Santo. 

POR EDUARDO LUCAS



Painel: O uso e o desenvolvimento de Software Livre na Universidade

por Salete Farias

O Palco Sócrates teve o tema Software Livre (SL) e Universidade debatido por representantes docentes, discentes e técnicos-administrativos de várias Instituições brasileiras, na quarta-feira (29 de janeiro). Um painel cheio de experiências e relatos sobre o uso e o desenvolvimento de SL. O painel teve a moderação da mestre e curadora Salete Farias; e, a participação dos professores Luis de Bona, Luiz Henrique Rauber Rodrigues; da coordenadora Cintia Mercês Souza, da estudante Juliana Oliveira e do doutorando em Ciência da Computação, Nelson Lago.

Cintia Mercês é estudante de Ciência da Computação da Universidade Federal da Bahia, trabalha atualmente com Inclusão Digital e SL dentro da Universidade em um programa de extensão chamado Onda Digital. Ela disse que um dos objetivos do projeto é apresentar a filosofia do Software Livre, com ferramentas livres como opções a outras ferramentas proprietárias; e, alcançam alunos de outros cursos na Universidade, como o curso de Ciências Sociais, além de proporcionar este tipo de conteúdo à comunidade externa.

Luiz Rauber é docente da Universidade Integrada do Alto Uruguai e das Missões - Campus Santiago, e já ministrou disciplinas de Sistemas Operacionais, Linguagens de Programação e Computação Gráfica, entre outras. A URI é um consórcio e forma sete alunos por ano na área da Computação e apoia eventos voltados à cultura do Software Livre, como por exemplo, o FLISOL. Eles têm a intenção de montar um Hacker Space, e consideram este ambiente necessário a toda e qualquer instituição. Apesar das máquinas dos laboratórios ainda serem dual-boot, há um grande incentivo entre os docentes e discentes em utilizar e enriquecer a cultura do Software Livre.

Juliana Oliveira também é estudante de Ciência da Computação da UFBA e participante do Projeto Onda Digital. Ela teve seu primeiro contato com SL logo que ingressou na faculdade, nos laboratórios equipados com GNU/Linux. Além disso, teve contato com a Rede GRACO (Gestores da Rede Acadêmica de Computação), um grupo formado por alunos, a maioria volun-

tários e alguns bolsistas, e aberto a colaboração e participação de toda a comunidade do DCC/UFBA, com o propósito de manter e aprimorar a rede de computadores de forma a viabilizar o acesso de toda a comunidade a esse recurso fundamental para o funcionamento adequado das atividades do Instituto, utilizando para isso Software Livre.

Nelson Lago, doutorando em Computação, trabalha no Departamento de Computação da USP, onde existe um Centro de Competência em Software Livre. Falou do pioneirismo da instituição em tratar do tema em projetos de pesquisa. O Centro de Competência surgiu exatamente como um meio para dar suporte a estes projetos, de promover e dar visibilidade aos mesmos, levando para fora do ambiente do Departamento de Computação.

Bona é professor do Departamento de Informática da Universidade Federal do Paraná e pesquisador do C3SL, ele falou sobre a criação do Centro de Computação Científica Software Livre, que nasceu há doze anos, com a ideia de ter projetos que agrupem a especialidade de vários professores, de várias áreas de conhecimento da Computação para resolver problemas da sociedade utilizando software livre. Acrescentou ainda que como função a Universidade deve tentar resolver o problema de amanhã, e que o foco não deve ser apenas o SL, mas também em problemas futuros e em quem a Universidade deseja formar. A UFPR tem laboratórios equipados exclusivamente com GNU/Linux há 10 anos, e mantém repositórios de Software Livre. São dezenas de Terabytes conectados a 10 GB oferecidos para todo país. Como projetos apresentou o Paraná Digital que é uma parceria de sucesso que trabalhou para atender a política de Estado: instalar um laboratório de Informática com acesso à internet em cada uma das 2100 escolas públicas do Paraná, customizam o Linux Educacional, são parceiros no Projeto Cidades Digitais - para modernizar a gestão, ampliar o acesso aos serviços públicos e promover o desenvolvimento dos municípios brasileiros por meio da tecnologia e o Xadrez Livre.

Como contribuição, compartilhei a expe-

riência na difusão da filosofia de Software Livre no Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal do Maranhão, onde já ministrei por duas vezes as disciplinas Fundamentos de Software Livre, levando aos alunos os conceitos e características do movimento, apresentando ferramentas, projetos e possibilidades no uso e desenvolvimento de SL, permitindo aos mesmos contribuírem com projetos de Software Livre em várias esferas, do código à tradução, da documentação à divulgação. Ressaltei a existência, da parte de alguns docentes, de uma resistência ao uso de ferramentas livres. Muitos professores optam ainda, por não conhecerem ou não se interessarem, no uso de ferramentas proprietárias na docência. Aliado a isso comentei da motivação que o professor exerce sobre os seus alunos e das características ideais de um programador: fazer o programa executar o que você precisa, e não fazer sempre o que o programa permite que você faça.

Como sugestões para aumentar o uso e o desenvolvimento de Software Livre nas Universidades, os debatedores ressaltaram a questão burocrática em ter sistemas proprietários nos laboratórios, a conscientiza-

ção dos professores em não usarem sistemas instalados de forma ilegal e da questão da transição entre interfaces gráficas que já é comum hoje em dia. Sempre um novo aplicativo surge e as pessoas vão se adaptando aos mesmos, isso pode facilitar a migração para sistemas livres, como o GNU/Linux, por exemplo. Os debatedores comentaram também que o uso de Software Livre não precisa necessariamente começar pelo Sistema Operacional e sim por tantas outras ferramentas livres, como por exemplo, o LibreOffice. Como problemas, destacou-se a falta de manutenção, principalmente em Laboratórios com Dual-boot, onde a manutenção é feita para o sistema proprietário, mas não para o sistema livre e acaba-se dando preferência ao que está mais atualizado e também da falta de Políticas Institucionais que fomentem o uso de Software Livre nas Universidades. 🇧🇷

Para assistir ao vídeo do painel na íntegra, acesse:

https://www.youtube.com/watch?v=eR_ZwUS5FgAx

POR SALETE FARIAS



Vai faltar marca página para tanto conteúdo!



- + Conteúdo
- + Dicas e truques
- + Assuntos extendidos
- + Entrevistas e mais...

REVISTA

blogosfera

www.revistablogosfera.com.br



Foto: Barbara Boetes

No Palco Sócrates: Eliane, João, Paulo, André e Mariel na discussão

Painel: O processo de construção colaborativo de revistas eletrônicas, fanzines e publicações em geral com software livre

por Paulo Santana

As atividades da quinta-feira (30 de janeiro) no palco de Software Livre começaram às 10h com o painel intitulado "O processo de construção colaborativo de revistas eletrônicas, fanzines e publicações em geral com Software Livre". O curador da área, Paulo Santana foi o moderador do grupo que contava com a psicóloga Mariel Zasso; o autor do site Vida de Programador, André Noel; do editor da revista Espírito Livre, João Fernando; e a empresária e editora da revista LibreOffice Magazine, Eliane Domingos.

Mariel, que trabalha na Associação de Software Livre (ASL.org), começou divulgando a 15ª edição do Fórum Internacional de Software Livre (FISL15) que acontecerá em maio deste ano em Porto Alegre e comentou que a produção do material de comunicação do evento é todo desenvolvido em Software Livre. Ela relatou a dificuldade em achar pessoas que trabalhem com produção gráfica em Software Livre, mas foi possível contratar uma pessoa que tem feito esse trabalho. Existem pouquíssimas empresas e mais freelancers que se especializaram em Software Livre. Mariel também comentou sobre o trabalho de divulgação de Software Livre fora da nossa área e citou como exemplo a oficina de instrumentalização da militância com ferramentas livres que aconteceu no evento Conexões Globais.


André Noel é mantenedor do site Vida de Programador e utiliza Inkscape e Gimp para produzir as tirinhas, principalmente porque ele já era usuário de Software Livre e pela qualidade dos programas. Ele comentou que quando vai enviar os desenhos para publicação ou impressão, é comum pedirem para que seja enviado em formatos fechados como cdr e psd, e ele manda em png com alta resolução.

João Fernando explicou que há cinco anos elabora a revista Espírito Livre e que gerou outros projetos como a TV Software Livre e o Fórum Espírito Livre, tudo produzido com ferramentas livres, fontes abertas e imagens com licenças livres. Ele começou a sua carreira usando ferramentas proprietárias, mas depois passou a usar GNU/Linux e ferramentas livres como Scribus para diagramar a

revista. Ele também ressaltou que essa transição de ferramentas proprietárias para livres foi muito tranquila.

Eliane Domingos explicou o que é LibreOffice e que a finalidade da revista LibreOffice Magazine, da qual ela é editora e é produzida no LibreOffice Draw, é divulgar projetos em Software Livre e mostrar para o leitor que é possível utilizar ferramentas livres. Além disso, ressaltou que busca motivar os usuários, fazendo com que eles vejam que há softwares além dos pagos e que existe suporte para isso. Ela destacou que os projetos das duas revistas não são concorrentes, tanto é que a Espírito Livre publica textos sobre o LibreOffice e a LibreOffice Magazine publica textos de outras tecnologias livres.

Os participantes destacaram que os impedimentos para as gráficas trabalharem com Software Livre não estão relacionadas a tecnologia e sim às barreiras culturais. Também foi lembrado que o alto custo para impressão em papel das revistas inviabiliza esse tipo de produção e não está nos planos da Eliane e do João. O método de trabalho colaborativo entre as revistas permite, por exemplo, casos como o da Vera Cavalcante que contribui para a LibreOffice Magazine e para a Espírito Livre.

Os participantes afirmaram que existe mercado de trabalho para os profissionais que se dedicam a usar ferramentas de código aberto porque os governos, instituições públicas e empresas privadas necessitam de mais ofertas, pois os poucos profissionais que existem já estão trabalhando com outros projetos. É importante divulgar as ferramentas em espaços como as oficinas práticas na Campus Party Brasil para incentivar mais pessoas a utilizar as ferramentas livres, especialmente aquelas que estão dando os primeiros passos no mundo do Software Livre. 

Para assistir o vídeo do painel:

<http://www.youtube.com/watch?v=NoSmeibgnjwx>

POR PAULO SANTANA



Foto: Barbara Tostes

Arte & Design: Software Livre invade outros palcos

por Barbara Tostes

Mesa sobre design e arte digital com software livre aconteceu no Palco Michelangelo; equipe de craques na discussão

A programação da Campus Party Brasil deste ano teve Software Livre em outros palcos. Além do Sócrates, que tem todos os eventos voltados para disseminar a filosofia do código aberto e livre, outro palco que recebeu uma equipe de peso foi o Michelangelo.

Na tarde de sexta-feira (31 de janeiro), aconteceu a mesa "Design e arte digital com software livre" com o comunicador Frederick Van Amstel, editor do blog Usabilidade; o criador e editor do ux.blog, Edu

Agni; o desenvolvedor Luiz Bruno Vianna; o especialista em modelagem e animação 3D com software livre, Cícero Moraes; o autor do site Vida de Programador, André Noel e o artista digital Valéssio Brito.

Foram apresentados os principais softwares para design gráfico, diagramação, desenho 2D, tratamento de fotografias e web, ilustração vetorial, desenho 3D.

Os softwares Gimp, Inkscape, Blender e Scribus foram apresentados ao público nesse painel.

Além de estar presente em outros cinco palcos, o Software Livre esteve também em todos os Workshops da CPBR7 e no Palco Principal, no sábado (1º fevereiro) com o tema "Como a NSA vigia você? Mecanismo intrusão, rastreamento e interceptação".

Para conferir todos os eventos, veja:

<http://softwarelivre.org/slcampusparty/blog/software-livre-codigo-aberto-e-hardware-livre-nos-outros-palcos-da-cpbr7>.

POR BARBARA TOSTES



moarandu

comunicando ideas

www.moarandu.org

Projeto de inclusão social desenvolvido na cidade de Capiatá e municípios vizinhos, no Paraguai. Objetiva promover o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, sobretudo em comunidades carentes.

Informática Básica – Fundamentos de Linux – Design Gráfico – Configuração de Servidores Linux – LibreOffice – Programação para Crianças – Oficinas de Áudio, Video e Edição de Imagens – Animação – Informativo Comunitário Multimídia Marandu Porã – Redes de Computadores – Informática para Terceira Idade - Capacitação de Docentes



TREINAMENTOS

ON LINE - PRESENCIAIS - IN COMPANY

Custo-benefício

Atualização



ESCOLA|LINUX
T R E I N A M E N T O S

Segurança

Foco

Qualidade

Transparência

**Venha conferir !
Entre em contato !**

www.escolalinux.com.br
treinamento@linuxsolutions.com.br
Tel.: (21) 2526-7262 - Ramal 5



Neutralidade da Internet: por que isto é importante para você?

por Gilberto Sudré

Um dos temas em discussão pelo Marco Civil da Internet no Brasil é o que trata da neutralidade da Internet. Mas o que este termo significa e como ele pode afetar seu acesso a grande rede?

Pois imagine comprar um carro e depois descobrir que ele só permite trafegar por algumas ruas ou ir a destinos aprovados pelo seu fabricante como por exemplo ser impedido de ir a concessionária concorrente. Isto faz algum sentido para você? Provavelmente não. Pois é isto que os provedores da Internet e alguns fabricantes de software estão tentando emplacar acabando com o conceito de que a rede deve apenas fazer o transporte das informações e não realizar nenhum tipo de filtragem ou bloqueio.

Se esta questão não for regulamentada adequadamente os provedores poderiam, por exemplo, limitar a velocidade de acesso de seus usuários a um site concorrente criando facilidades para o uso de seus próprios serviços. Isto certamente cria uma competição desleal e em alguns casos extremos pode forçar o internauta a ter

que trocar de provedor. Sinceramente o que menos precisamos agora são de brechas que diminuam a já quase inexistente competição neste mercado. Esta falta de concorrentes é, em grande parte, responsável pela baixa qualidade e pelos preços absurdos que pagamos pelo acesso a Internet.

Uma prática comum é o conhecido Traffic Shapping ou controle sobre o que trafega na rede. Com ela os provedores criam limites de velocidade bastante restritos para aplicações como a transmissão de voz pela Internet (VoIP) e os protocolos de compartilhamento de arquivos como o Bittorrent.

Este controle também pode vir na forma de navegadores WEB distribuídos pelos provedores e que limitem a visita a outros sites considerados "inadequados" pelo provedor.

E não é só aqui que o assunto está preocupando os internautas. Em um recente comunicado a Google demonstrou seu interesse em montar rede de fibras ópticas para a criação de uma Internet de ultra-alta velocidade

nos Estados Unidos. A pergunta que fica é: será que o acesso a concorrentes dos serviços do Google terão o mesmo tratamento dado as páginas do Gmail, Youtube, Hangout e outros?

Ser democrática e dar tratamento igualitário a todos os conteúdos da rede são dois pilares que suportam o sucesso da Internet. Sem eles a Internet perde muito de sua função e de seu poder.

O certo é que compremos um acesso a Internet sem especificar o objetivo de seu uso ou solicitar permissão para tal e é desta forma que deve continuar. É bom ficar de olho para não acabarmos recebendo muito menos do que estamos pagando. 🇧🇷

POR GILBERTO SUDRÉ

Escola Linux

A melhor opção em Cursos Linux

HANDS ON E ONLINE

www.escolalinux.com.br





Foto: Barbara Tostes

Painel: Políticas públicas para REA e software livre na educação

por Salete Farias

O tema Políticas públicas para Recursos Educacionais Abertos (REA) e Software Livre na educação foi debatido no Palco Sócrates, na sexta-feira (31 de janeiro). O debate teve a moderação da curadora da Área de Software Livre da Campus Party 2014, Salete Farias, e a participação da mestre em Educação, Bianca Santana; da mestre em Engenharia de Mídias para a Educação, Debora Sebriam; do pesquisador Tel Amiel e do diretor de Tecnologia da Informação e Comunicação da FENADADOS, Marsólio Lima. A Unesco/Commonwealth of Learning com colaboração da Comunidade REA-Brasil (2011) explicam o que é REA: "Recursos Educacionais Abertos são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e o reuso potencial dos recursos publicados digitalmente. Recursos Educacionais Abertos podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, software, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento".

Débora Sebriam trabalha no projeto Recursos Educacionais Abertos Brasil, que tem como objetivo fomentar Políticas Públicas nas esferas municipal, estadual e federal, aborda o tema desde 2010 na Educação Básica. Ela compartilhou em que situação está a Política Pública no Brasil quando o assunto é REA, informando que a nível estadual existe um Projeto de Lei no Estado de São Paulo, que foi aprovado pelos Deputados no final de 2012, mas foi vetado pelo Governador Alkmin, que apesar de considerar o REA algo legal e muito bom, acabou por vetar 100% do projeto, sendo que apenas dois meses depois foi

feito um convênio entre o Estado de SP com a Microsoft, onde alunos da Educação Básica receberiam licenças de aplicativos para usarem em casa, e em seguida foi anunciada uma parceria com o Google para ensino online. Na esfera Federal foi proposto em 2010 um projeto, que encontra-se parado. Na cidade de São Paulo, existe um Decreto que diz que tudo que for comprado com dinheiro público tem que retornar para o povo, portanto os materiais da Secretaria de Educação estão disponíveis ao público, e podem ser utilizados e remixados, desde que não se faça uso comercial dos mesmos. Outras iniciativas estão surgindo a partir da própria comunidade REA, como por exemplo, no Distrito Federal e no Rio de Janeiro. Lembrou também do Plano Nacional de Educação, que está na Câmara dos Deputados, que tem três metas de REA e de Software Livre, onde está dito que os Governos devem usar preferencialmente Recurso Educacional Aberto e/ou Software Livre.

Tel Amiel, do NIED/Unicamp, trabalha com REA há alguns anos discutindo o que significa Recursos Educacionais Abertos, ajuda na criação de materiais sobre o assunto, ministra oficinas e faz parte da comunidade REA Brasil, além de trabalhar na Casa de Cultura Digital de Campinas. Ele ressaltou o pioneirismo da Comunidade REA Brasil, com relação a articulação das políticas públicas que passaram pelos Governos, em qualquer esfera. Tel comentou também sobre as relações entre Software Livre, Software Proprietário e Recursos Educacionais Abertos, dizendo que existem sim, muitas relações, a cultura de compartilhamento, de movimento político, de que o agir na Educação com um olhar político é algo que advém da filosofia do Software Livre, passando pelas questões de licenciamento, como por exemplo, escolher uma licença permissiva e/ou utilizar padrões

abertos para os seus recursos educacionais. Falou da questão de muitas pessoas utilizarem ferramentas proprietárias para criar seus recursos e que depois compartilham os mesmos, estas pessoas não podem, nem devem ser excluídas pelo fato de terem usado um Software Proprietário, não é o ideal, mas é aceitável considerando o fator compartilhamento. A exclusão destes materiais diminuiria muito o número de Recursos Educacionais compartilhados, apesar de não gerar força no jogo político para uso de REA e SL.

Bianca Santana, professora da FAAP, trabalhou no projeto Recursos Educacionais Abertos Brasil e aborda o tema desde 2009, organizando coletâneas de artigos e entrevistas sobre o tema REA no Brasil. Com relação às políticas, ela ressaltou a característica normativa destes projetos e lembrou que seja para aprovar uma lei no legislativo ou uma norma no Executivo, as pessoas não pensam nas leis em uma perspectiva 'bottom-up', e acha que mais pessoas deveriam se engajar nesse processo. As pessoas precisam achar o tema importante e que mais pessoas falem disso e continuem divulgando o tema REA, aliado a isto, é necessário que cada um olhe para sua própria prática cotidiana como uma ação política, como por exemplo, um docente ao disponibilizar suas aulas através de uma licença aberta, este não deve ter o olhar de apenas querer que outras pessoas acessem o seu conteúdo, mas sim, olhar este ato como uma forma de fazer política, através da contribuição no momento em que o mesmo compartilha aquele material. São as micro-ações podendo ser disseminadas como uma política. Acrescentou ainda que um REA, um Software Educativo Aberto, necessariamente deve ser um software livre, por toda a sua característica de Reuso, Redistribuição, Remixagem e Revisão. Levantou o questionamento: "Um


Recurso Educacional produzido com Software Proprietário pode ser considerado um Recurso Educacional Aberto?" e ressaltou o perfil de cada produtor de recurso, que pode vir a alcançar a consciência de que disponibilizar seu material em um formato aberto é tão importante quanto apenas compartilhar.

Marsólio Lima, Diretor de Tecnologia da Informação da FENADADOS (Federação Nacional dos Empregados em Empresas e Órgãos Públicos e Privados de Processamento de Dados, Serviços de Informática e Similares), comentou que a Federação tem total interesse em apoiar as políticas públicas de REA, e se colocou aberto à discussão trazendo o tema para o campo do movimento sindical, além de relatar o total apoio ao movimento de Software Livre, em vários eventos pelo Brasil, como por exemplo, o Fórum Internacional de Software Livre, e falou da necessidade do estreitamento de relações entre a FENADADOS e a Comunidade REA Brasil para dar início aos trabalhos de incentivo.

Como contribuição, compartilhei a experiência no uso de Recursos Educacionais Abertos, através de uma pesquisa, realizada por mim em 2013, sobre o uso de REA em uma Instituição de Ensino Federal. O objetivo da mesma foi investigar se os professores conheciam alternativas abertas de material didático e ferramentas tecnológicas, se aplicavam estes recursos com seus alunos e se verificavam melhorias no processo ensino-aprendizagem, ao lançar mão destes recursos. Foi possível observar, que uma parcela significativa dos docentes, apesar de serem sabedores da existência de REA e de suas contribuições para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, construção de materiais didáticos novos e incentivo a uma maior autonomia do estudante, ainda não utilizavam tais recursos. A intenção é a partir da pesquisa e do diag-

nóstico encontrado fomentar capacitação sobre REA e posterior criação de tais recursos, incutindo nos docentes uma consciência da importância do uso de padrões abertos e licenças livres no compartilhamento de seus materiais.

Débora Sebriam ressaltou a importância e a força que as Comunidades de Software Livre têm e que isso seria importante quando o assunto fosse Recursos Educacionais Abertos, que houvessem comunidades fortes e mais engajadas na produção de REA, até para que as políticas 'bottom-up' sejam mais vistas e implementadas, de fazer mais experiências e de produzir materiais. As comunidades de Software Livre foram chamadas para apoiar (ainda mais), para mostrar e ajudar como fazer, como contribuir, como desenvolver, como participar ativamente. Segundo Bianca Santana, muitas ações utilizadas para o fomento do REA foram advindas de ideias de comunidades de Software Livre. Amiel falou da resistência dentro do meio acadêmico, nas universidades, dos docentes compartilharem seus materiais didáticos, muitos professores não fazem uso de tecnologias e também não disseminam essa prática de compartilhamento entre os alunos, mas considera este cenário passível de mudan-

ças, o número de repositórios para compartilhamento de REA aumenta a cada dia, mas ainda há muito receio entre a comunidade acadêmica em compartilhar. Relatou ainda que compartilhar material pode ser muito gratificante para quem produziu, em ver que um material seu foi utilizado por outra pessoa, em outro lugar, que entendeu relevância e qualidade do recurso produzido e isso pode vir a ser um fator que aumente o número de pessoas engajadas em produzir Recurso Educacional Aberto. Marsólio Lima comentou da força que o compartilhamento pode ter, principalmente nas redes sociais, proporcionando o acesso aos conteúdos por um grande número de pessoas que recompartilham e redistribuem as informações, gerando uma realimentação do mesmo. 

Para assistir ao vídeo do painel na íntegra, acesse:

<https://www.youtube.com/watch?v=191fzwxJhek>

POR SALETE FARIAS



tv
Espírito
Livre

www.tv.espiritolivre.org/

- Curiosidades
- Novidades
- Notícias
- Eventos

Joomla! DAY BRASIL

#JDBR14

2014



ANOTE EM SUA AGENDA

02 e 03 de Maio

PUC - SP - Campus Consolação



Presenças confirmadas dos keynotes

Saurabh Shah (Índia)

Luis Alejo (Espanha)

Christopher Nielsen (Estados Unidos)

David Hurley (Estados Unidos)

Chris Weber (Nova Zelândia)

Inscrições através do site www.joomladaybrasil.org/2014



+JoomlaDayBrasilOrgBR

joomladaybrasil





Fernando, Salete, Wilson e Vinícius falaram sobre desenvolvimento de games para audiência lotada

Painel: Desenvolvimento de games com software livre

por Salete Farias

A Campus Party Brasil 2014 (CPBR7) teve início no dia 27 de janeiro com credenciamento e abertura, mas os conteúdos disponibilizados por cada área começaram a ser discutidos e apresentados no dia 28.

O palco Sócrates, cenário de temas relacionados a Software Livre iniciou suas atividades na #cpbr7 às 10h da manhã e como primeiro painel tivemos o de Desenvolvimento de games com Software Livre, com a moderação da curadora Salete Farias. O painel teve uma plateia expressiva e participando da discussão estavam: o professor Fernando Masanori, o desenvolvedor Wilson Kazuo Mizutani e o mestrando Vinícius Daros.

Wilson Kazuo, recém-formado em Ciência da Computação da USP (Instituto de Matemática e Estatística) e atualmente no mestrado, é participante ativo do grupo USPGameDev (<http://uspgamedev.org/>), que é um grupo de desenvolvimento de pesquisa de jogos. Os colaboradores do grupo utilizam ferramentas livres para desenvolver os games (bibliotecas, engines, etc); e os projetos criados pelo grupo são todos de código aberto, sendo possível a qualquer pessoa, baixar e executar. A filosofia do grupo é compartilhar o conhecimento e permitir que outras pessoas consigam aprender com seus produtos.

O grupo começou da vontade de alguns alunos da USP serem criadores de jogos, desde o princípio uma das preocupações estava relacionada a qual ferramenta usar, qual linguagem de programação seria a ideal. Começando com ASDL (<http://steamcommunity.com/id/asdl/games/>), linguagens C e C++ o grupo criou seu primeiro game, o Horus-eye

(<http://uspgamedev.org/projetos/horus-eye/>). Depois vieram a Love2D (<https://love2d.org/>) com programação LUA. A partir do primeiro projeto, o Horus-eye, uma parte de código foi retirada e reaproveitada para outros projetos, assim nasceu a UGDK, ou USPGameDev Kit, que é a framework de desenvolvimento de jogos 2D do USPGameDev. Feita em C++, utiliza OpenGL e SDL para proporcionar gráficos com aceleração de hardware, assim como som e input. Possui uma integração opcional com as linguagens de script Lua e Python. Para construir e elaborar o conteúdo de jogos, como por exemplo, os roteiros, ele apontou o Gimp para editar imagens, Blender para modelos 3D, e o Tiled como editor de mapas.

Vinicius Daros, um dos fundadores do grupo USPGameDev, ressaltou que a escolha para uso de Software Livre veio da cultura do próprio IME que faz uso de ferramentas livres, da existência de Laboratórios com Gnu/Linux no Instituto e também pela vontade do grupo dos projetos serem portáteis. Abordou a importância do Software Livre para pesquisa no desenvolvimento de games, pois o mesmo permite explorar outras áreas que o Software Proprietário não permitiria, é um incentivo à pesquisa, pois pode-se pegar um módulo de um jogo para posterior modificação e aperfeiçoamento, também permite que pesquisas sejam elaboradas em cima dos módulos disponibilizados com código aberto.

Fernando Masanori, professor da FATEC São José dos Campos, trabalha na área de Computação Gráfica e usa linguagem Python para o desenvolvimento, sinalizou a existência de jogos famosos desenvolvidos em Python como o Frets on Fire

(<http://fretsonfire.sourceforge.net/>), Call of Duty (<http://www.callofduty.com/>) e Civilization (<http://www.civilization.com/>). Como dica para quem quer começar a criar games, mas não sabe, Masanori indicou o curso do Coursera (<https://www.coursera.org/>) chamado Interactive Programming in Python (https://www.coursera.org/course/interactiv_epython), que não pressupõe nenhum conhecimento inicial e consiste em criar um game por semana. Outra sugestão é começar com jogos 2D, comentou também sobre o seu Curso Python para Zumbis (<http://pycursos.com/python-para-zumbis/>), onde o último módulo consiste em construção de games 2D com PyGames, onde estão disponibilizados vários códigos comentados de games, como o Snake e Tetris. Para criação de games 3D, sugeriu o Panda3D (<https://www.panda3d.org/>) e

falou das linguagens scripts que permitem hackear novos equipamentos.

Todos os debatedores falaram dos projetos em execução e como as pessoas podem colaborar com estes projetos, a galera do USPGameDev tem seus projetos hospedados no GitHub e patches podem ser encaminhados. Fernando Masanori falou da importância de colaborar além do código, como por exemplo, com a tradução das documentações dos games. A colaboração também pode vir da divulgação dos projetos. 🇧🇷

Para assistir ao vídeo do painel na íntegra e saber de outras ferramentas e dicas apresentadas, acesse

<http://www.youtube.com/watch?v=RezaiEY2na4>

POR SALETE FARIAS





Redes Livres nos contextos político, social e técnico

*por Marcelo Saldanha,
Instituto Bem Estar Brasil - OSCIP*

Irei discorrer o texto em três contextos: político, social e técnico. Primeiro um histórico breve do Instituto Bem Estar Brasil, só para não ficarem soltas as ações feitas até 2010.

O Instituto foi criado devido a uma obrigação que a Anatel nos impôs em 2008. Ele foi amadurecendo a medida que fomos identificando a amplitude que a internet tinha e tem sobre as pessoas e as relações sociais. O foco do Instituto se firmou em defender o acesso a internet como direito fundamental e para tal objetivo ser concretizado atuamos tanto na parte socioeducativa (técnica) como na sociopolítica, o que envolve ativismo e controle social Ferrenho.

Desde 2009 atuamos com parceria junto a Universidade Estadual do Norte Fluminense-Darcy Ribeiro (UENF), quando o projeto foi incubado pela Incubadora Tecnológica de Empreendimentos Populares (ITEP). Fazemos parte do Movimento Campanha Banda Larga é Um Direito Seu! e do Movimento de Redes Livres.

No contexto político temos que ressaltar que o debate começou em 2008, reforçando somente que redes livres é um tema global e muitas entidades já atuam nesta prática há tempos, inclusive a ASL.

No final de 2007 montamos um projeto piloto em Campos-RJ através de apoio da iniciativa privada, porém, as telecomunicações sempre foram uma caixa preta e começamos como desobedientes civis, provendo o sinal gratuitamente com velocidade de 128 kbps.

À medida que fomos pressionando a Anatel, descobrimos que em 2007 esta agência havia criado um Ato Normativo com nº 66198/2007 que instituía que prefeituras poderiam prover sinal de internet para seus municípios de forma gratuita, obtendo uma licença SLP. Neste momento questionamos junto a agência porque não

poderíamos prover o sinal de forma gratuita também e a agência nos mandou uma mensagem, dizendo que se fôssemos uma entidade sem fins lucrativos, provesse o sinal gratuitamente e respeitando as regras técnicas estava liberado.

A partir daí começou uma peregrinação. Criamos o Instituto e demos o pontapé inicial para expandir a rede captando recursos em editais e projetos. Em 2010 ainda existia todo um debate contrário e dúbio em relação a entidades sem fins lucrativos proverem o sinal de internet wifi, mesmo com a resolução 506/2008 deixando claro em seus artigos 3º, 40º e 43º.

Tivemos uma reunião com o MiniCom, em 2010, junto com a ABRAÇO e depois disso, abriram uma consulta pública na Anatel para mudarem as regras da resolução do SLP, onde colocamos que entidades sem fins lucrativos poderiam prover internet em caráter secundário, assim como as prefeituras estavam liberadas pelo ato citado acima.

Em resumo, continuamos a criar provedores comunitários e difundir esta prática, onde fomos achando parceiros no meio do caminho e demoraram três anos para a consulta ser votada, se transformando na resolução 617/2013, votada em março de 2013. Isso ocorreu devido ao fato do programa cidades digitais ter entrado no PAC, pois, somente o ato 66198/2007 não resolvia alguns pontos de insegurança jurídica que as prefeituras estavam enfrentando devido a pressão das teles.

Em resumo do ponto de vista político, redes livres passou a ser visto como parte intrínseca do programa de cidades digitais, sendo uma possibilidade para se levar a internet onde não haja interesse econômico, mas, esta construção ainda está em curso, onde algumas ações estão para sair como o edital da Proext 2015 do MEC, com uma ação específica para criação de pro-

vedores comunitários (http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=490id=12243option=com_contentview=article).

"4.14.4 Apropriação Comunitária das Tecnologias da Informação e Comunicação: a) fortalecimento de coletivos de comunicação comunitária, coletivos audiovisuais, midiativismo e midialivrisimo, em diversas plataformas; b) apoio à atuação de provedores comunitários locais."

No contexto social, estava claro (desde 2008), que a internet deveria ser declarada como direito fundamental, visto que sem ela o artigo 19 da Declaração de Direitos Humanos estaria prejudicada e no artigo 5º, inciso IX da CF/88 achamos tb a defesa de se ter uma internet livre sem precisar pedir "licença". "IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença;"

O fato é que o cumprimento da função social da internet nunca será efetiva se a internet ficar somente sendo prestada em regime privado, ou seja, regida pelas regras de mercado. As operadoras tiveram um papel a cumprir em 1998, apesar de várias contestações. Acreditamos que a massificação se deu por N fatores, visto que privatizações foram algo premeditado e planejado para que mostrassem uma cara boa no início, porém, agora vemos que a universalização nunca ocorrerá sem um pulso firme do Estado e pra isso é preciso decretar a internet como um serviço a ser executado em regime misto, ou seja, público e privado, conforme a LGT, em seu artigo 65º, §1º institui: "Art. 65. Cada modalidade de serviço será destinada à prestação: I - exclusivamente no regime público; II - exclusivamente no regime privado; ou III - concomitantemente nos regimes público e privado. § 1º Não serão deixadas à exploração apenas em regime privado as modalidades de serviço de inte-

resse coletivo que, sendo essenciais, estejam sujeitas a deveres de universalização. § 2º A exclusividade ou concomitância a que se refere o caput poderá ocorrer em âmbito nacional, regional, local ou em áreas determinadas".

Apesar de várias tentativas do governo e das teles mostrarem um cenário positivo, através de falsa propaganda, os dados levantados por outras entidades, inclusive de defesa do consumidor, mostram o contrário. Para o governo tudo que é acima de 64 kbps é banda larga. As conexões vendidas são abaixo das entregues e respaldadas por regulamentação da Anatel. As operadoras estão vendendo pacotes de acessos restritos e contabilizando como banda larga, ou seja, acesso ao facebook ou a músicas. Os acessos têm franquia de dados que em menos de 15 dias, se o usuário acessar um vídeo por dia já era! E aí ele pode pagar mais caro pelo excedente ou ter sua velocidade reduzida pra até 100 kbps.

O PNBL instituiu uma internet para pobres e ao invés de promover a inclusão social, está criando castas de usuários, aumentando o espaço deste abismo do desenvolvimento humano.

O lado bom é que estamos na era da informação e os planos maléficos encontraram resistência. Apesar de termos somente um terço da população com banda larga razoável, a pressão está aumentando e uma hora o Governo vai ter que escolher de que lado vai ficar, espero que seja o da sociedade; porque caso contrário, vai dar rolo.

No ponto de vista técnico, é simples: A tecnologia está muito barata e vai abaixar mais. Estamos discutindo com o MCTI a questão do PPB para equipamentos de Telecom e outras entidades também já estão fazendo pressão para mudar isso.

Por questão óbvias, escolhemos usar

tecnologia aberta, pelo menos nos softwares. As redes livres podem ser híbridas, mas, o foco está na topologia de redes distribuídas, ou seja, usando protocolo mesh, onde cada usuário é provedor e receptor do sinal, dando a rede uma resiliência fantástica, tanto é que foram estes tipos de redes que permitiram os manifestantes de se comunicarem de forma mais eficaz frente a censura criada por alguns governos que sofreram manifestações acaloradas. Estas redes podem funcionar como uma rede autônoma, ou seja, não precisa necessariamente de saída para a internet, onde os usuários podem criar seus próprios conteúdos e serviços, como IPTV, VoIP e Servidor de Arquivos e de WEB, ou seja, se a internet cair eles continuarão em rede se comunicando.

Como as redes serão comunitárias haverá um incentivo para que portais comunitários de autenticação existam, onde este poderá ser uma ferramenta de desenvolvimento, de participação social e política, e de cultura e informação. Estamos democratizando as comunicações em tempos de convergência digital, porém, de baixo pra cima, mas, uma vez criada esta cultura, viveremos uma democracia nunca experimentada ainda. 🌐

Mais informações: portal com as informações sobre redes livres <http://www.re-deslivres.org.br>.

POR MARCELO SALDANHA

Venha para a

DualHosting

Entre para nosso time de parceiros e tenha benefícios exclusivos.

CONHEÇA O DUALPARTNERS 

- Hospede seu site grátis
- Migração 100% GRATUITA
- Comissão de 20%
- Gerente de Contas Exclusivo
- Sistema de Gerenciamento de Projetos Online

A INOVAÇÃO do WordPress

WP Ninja

Serviço único e completo oferecido pela DualHosting



AgênciaLAB2

Entre em contato conosco  (11) 2122-4075 www.dualhosting.com.br

REVISTA

espírito livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

Tecnologia

Software Livre

GNU/Linux

Redes

LibreOffice

Opinião

Entrevistas

E muito mais

Liberdade e
compartilhamento
de informação e
conhecimento

A Revista Espírito Livre é uma
publicação construída também
através da colaboração dos leitores.

Então

Não fique para trás!
Colabore!



Entre em
contato conosco.

revista@espiritolive.org

Acesse a edição mensal gratuita:
<http://revista.espiritolive.org>
E confira!





fisl15

15º Fórum Internacional
Software Livre
A tecnologia que liberta

De 7 a 10 de maio de 2014

Há 15 anos, o maior evento de T.I. da América Latina mobiliza a comunidade Software Livre na luta pela liberdade do conhecimento. Em 2014 não podia ser diferente: de **7 a 10 de maio**, o Fórum Internacional Software Livre espera você em Porto Alegre.

www.fisl.org.br

Acompanhe as novidades pelo twitter em [@fisl_oficial](https://twitter.com/fisl_oficial) e pelo Identi.ca [@fisl](https://identi.ca/fisl).

PROMOÇÃO / ORGANIZAÇÃO / REALIZAÇÃO



Associação
Software Livre.Org